NINTENDO64

じゅげむBOOKS

ガク完全イリドア

スーパーマリオ64

SUPER MARIO 64
スーパーマリオ®

ワンナップ編著

COMPLETE
COMPLETE
COMPLETE
COMPLETE

TE

NINTENDO 64

じゅげむBOOKS

スーパーマリオ64
完全クリアガイド

SUPER MARIO 64 COMPLETE

ワンナップ編著

SUPER MARIO 64

COMPLETE

奪われたパワースターの秘法で
平和な世界が闇に包まれようとしている
マリオの正義か、クッパの野望か
今、空前絶後の大冒険が始まる

スーパーマリオ64 完全クリアガイド

目次

STEP1
旅の始まりに ……7

マリオの操作方法 ……8
キャラクター図鑑 ……12

STEP2
さあ、冒険だ！ ……15

目指すはパワースター ……16
マリオのパワーアップ ……18

★コース攻略
コース1 ●ボムへいのせんじょう ……20
コース2 ●バッタンキングのとりで ……26
コース3 ●かいぞくのいりえ ……32
コース4 ●さむいさむいマウンテン ……38
コース5 ●テレサのホラーハウス ……44
コース6 ●やみにとけるどうくつ ……50
コース7 ●ファイアバブルランド ……56
コース8 ●あっちっちさばく ……62
コース9 ●ウォーターランド ……68
コース10 ●スノーマンズランド ……74
コース11 ●みずびたシティー ……80
コース12 ●たかいたかいマウンテン ……86
コース13 ●ちびでかアイランド ……92
コース14 ●チックタックロック ……98
コース15 ●レインボークルーズ ……104

★おしろのかくれスター
● ピーチのかくれスライダー ……110
● おさかなといっしょ ……111
● はばたけ！ はねスイッチへ ……112
● メタルスイッチのたき ……113
● おほりのとうめいスイッチ ……114
● にじかけるはねマリオ ……115
● キノピオとミップ ……116

★クッパ・ステージ
● やみのせかいのクッパ ……117
● ほのおのうみのクッパ ……118
● てんくうのたたかい！ ……119

STEP3
お楽しみはこれからだ ……121

気ままにスーパープレイ ……122
クッパ攻略最短ルート ……137
カメラで遊ぼう ……138
エンディング ……139
マリオ出演全作品 ……140

パワースター全120入手方法リスト …142

COMPLETE

この本の使い方

本書は、任天堂から発売されたNINTENDO64ソフト『スーパーマリオ64』を遊び尽くすためのガイドブックです。全120個に及ぶパワースターの集め方はできるだけ詳しく解説しました。

また、エンディングを迎えた後でも、さらに十分に楽しめる遊び方をぎっしりと詰めこみました。

ゲームをプレイする時は、つねに横に携えて活用してください。

これからゲームを始めようという人は

STEP 1 旅の始まりに

マリオの操作方法から、世界中のモンスターの特性をざまな角度から分析。さらっと読んだだけでも、何らかの発見があるでしょう。

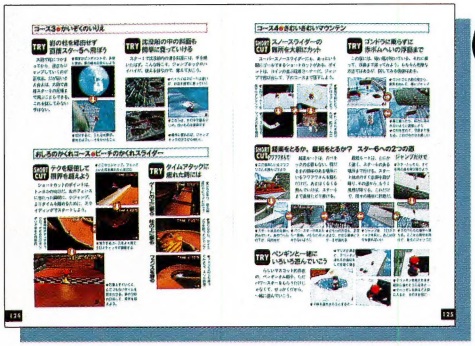
P7～P19

パワースターが取れない！と悩んでいる人は

STEP 2 さあ、冒険だ！

P15～P120

全120に及ぶパワースターの取り方を詳しく解説。それぞれのページのはしには、検索性に優れたツメをつけました。このツメを活用すれば、見たいイベントのページがすぐに分かるし、まだ未体験のイベントの解き方が目に入って楽しみ激減、なんて事態を避けられます。



まだまだ遊び足りない！という人は…

STEP 3 お楽しみはこれからだ

すべてのパワースターを集めても、まだまだ遊べる。驚きのスーパープレイ、ジュゲムカメラの使い方など、様々な楽しみ方を紹介。

P121～143

STEP 1

旅の始まりに

立体世界の歩き方

ゲームが3Dになって、マリオの操作方法も立体になった
野山を駆けめぐり、空を飛び、深海に潜る
その滑らかな遊び心地に、ついついマリオと一体化してしまう
ただマリオを動かしているだけで、ウキウキしてくる
こんなに楽しいテレビゲームは、めったにない

マリオの操作方法
～マニュアルを超えた役立ちテクニック

基礎編 適所で確実なアクションを行おう

基本アクションは、マスターしていないと先に進めないものも多い。なにしろコース内のカンバンで重要な操作は何度も説明してくれるほど。キノコ城に入る前に思う存分，練習しておこう。

凡例
- 3Dスティック
- (A) Aボタン
- Z Zボタン
- (B) Bボタン
- ， ～を押した後
- ➡ 矢印方向に移動

移動

走る

3Dスティックを大きく倒すと走る。軽く倒すと、ゆっくり歩く。

カニ歩き

カベ伝いに

壁に体を付け、ゆっくり歩く。穴に落ちそうな狭い場所で使う。

しゃがむ

Z

これ自体には大きな効果はない。この体勢から様々な技につないでゆく。

しゃがみすべり

3Dスティック ➡ Z

ダッシュしてからしゃがむと、慣性で少しの間すべり続ける。

ハイハイ

Z 押しながら ⬅ 3Dスティック ➡

地味な動作だが急な坂道をのぼることができる。

泳ぐ

水中で(A)押し続け

急いで泳ぎたいときは、Aボタンを連打して、平泳ぎにする。

ジャンプ

ジャンプ

(A)

基本動作の一つ。ダッシュ中ならより高く、遠くジャンプできる。

連続飛び

(A)，(A)，(A)

1段目着地直後に再ジャンプでより高く。3段目はさらに高く跳ぶ。

横宙返り

3Dスティック ➡，⬅ (A)

ダッシュ後、振り返る瞬間に3Dスティックを切り返してジャンプする。

壁キック

壁に向かい(A)，(A)

壁に向かってジャンプして、足がついた瞬間に、もう一度Aボタンを押す。

後ろ宙返り

Z 押しながら (A)

しゃがみ状態でジャンプ。通常より高く後方にジャンプできる。

幅跳び

3Dスティック ➡，Z 押しながら (A)

すべりこみながらジャンプする感覚で。幅の長い穴を越えるときに有効だ。

攻撃

パンチ

Ⓑ

敵の目の前でボタンを押す。ブロック壊しに有効なワザだ。

キック

Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ

直立したままパンチを連続で出そうとすると、3発目がキックになる。

ジャンプキック

Ⓐ,Ⓑ

ダッシュ中以外でジャンプ攻撃する。ワザ有効時間が長いのが強み。

ヒップドロップ

Ⓐ,Ⓩ

ジャンプ中に空中で一回転し、真下に向かって尻から落下する。強力なワザ。

足払い

Ⓩ押しながらⒷ

低い位置のみへの攻撃。ほとんど使いどころはない。ブレイクダンスのよう。

ボディアタック

➡押しながらⒷ

ダッシュ後、前方に向かって低いジャンプとともに身を投げて、攻撃をする。

スライドキック

➡,Ⓩ押しながらⒷ

ダッシュ後、滑り込みながらキック。ベースボール風スライディング。

持つ＋投げる

Ⓑで持ち、その後Ⓑで投げる

敵や障害物のすぐそばで停止してBボタンを持つ。敵や物を持ったままの移動も可能だ。

ブン回す

Ⓑで持ち、,Ⓑ

対クッパ用の攻撃。尻尾を持ち、振り回し、爆弾めがけて投げる。

特殊

つかまる

Ⓐ押しながら、つかまる

金網が頭上にあるときジャンプし、Aボタンを押して、つかまるアクション。

ぶら下がる

障害物の端に向かいⒶ

何かにつかまった後に、3Dスティックを上に入れるとよじのぼることができる。

棒につかまる

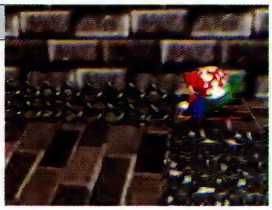
棒に向かいⒶ

3Dスティック上下で移動。頂上で3Dスティックを上に入れると逆立ち。

応用編 イベント攻略に役立つ、効果的なアクション

基本操作を覚えたら、その応用方法を学んでおきたい。多くのアクションは複数の使い道を持っている。例えばパンチは単に敵を倒す技ではない。スマートで効果的なアクション利用法を知れば、マリオの移動速度は増し、攻撃力も上がり、何よりも進める道が次々に増えていくことだろう。

歩く

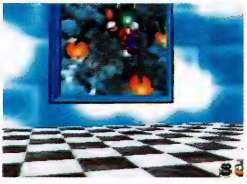


マリオの「走る」はスピードが速く、動作もフレキシブル。だけど、普通の「歩く」も使えるアクションだ。音を立てずに移動することができ、細い足場を慎重に移動するのに有効だ。

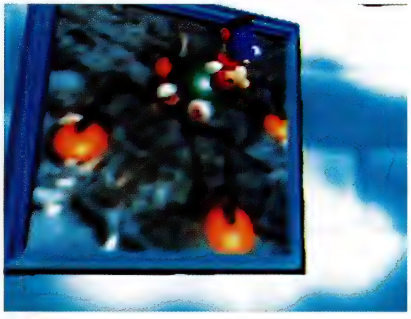
ハイハイ

一見有効な使い道がないように思えるが、ジャンプしても滑ってしまうような坂を上がれる非常に役立つアクションだ。コインを集めるときには、たびたび使うことになるだろう。

横宙返り



ダッシュして振り返り後方ジャンプ。つまり後ろに高く飛ぶ状況で力を発揮する。みずびたシティーの入り口に飛び込むときや、バッタンキングの背中に乗るときなどに便利。



幅跳び

穴を越えるのだけが幅跳びの役割ではない。一刻も早く前に進みたいとき、ノコノコと競争しているとき、普通に走るよりも素早く距離を稼げる。普段からクセにしておこう。

パンチ

攻撃方法としては一見オーソドックスだが、実のところ振りが大きいので他の技で戦ったほうがいいくらい。その分パンチが役立つのはブロックを壊すとき。

泳ぐ

Aボタン押しっぱなしでゆっくり、連打で素早く泳ぐ。また停止時に3Dスティックの左右でスムースな方向転換ができることも覚えておきたい。

ヒップドロップ

攻撃方法として有効なのはもちろん、上空から落下するときに着地寸前で繰り出すことでダメージ回避、不安定な場所での足場の確保、スイッチやブロック、杭を踏むなどのイベントでも活躍する重要な技だ。

ジャンプキック

技が出ている時間が長いために「どんけつ」のような大きな敵と戦うときに非常に役立つ。またイベントにも使う。コース２で直立している板を倒さねばならないときはこれだ。

後ろ宙返り

横宙返りに比べて、タイミング重視の技ではなく、助走を付ける必要もないため使いやすい。足場はマリオがしゃがむ場所だけで済む。狭い場所から高くジャンプするにはこの技しかない。２段ジャンプよりやや高い。

２段飛び

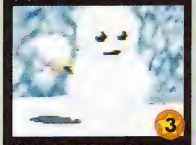
通常のジャンプで着地する瞬間にさらにもう一度ジャンプするとより高く跳べる。３段目ならもっと高い。２段ジャンプには助走はいらないが、３段ジャンプは助走が必要だ。

３段飛び

キャラクター図鑑
～3D世界の愉快な仲間たち

マリオシリーズおなじみのキャラクターも立体的になると、また違った味を出している。ここでは、３Ｄになってひと癖もふた癖もあるキャラクターの特徴や、倒し方を紹介しよう。なお，ここで取り上げるのは、すべてのキャラクターではなく、主に活躍をしているものばかりに限った。

スローマン



地中から突然出没し、雪の玉を投げてくる。出現位置は固定しているので、そんなに怖くない。

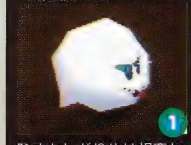
周りをクルクルと廻るだけで、目をまわして勝手に溶けてしまう。3～4周、まわり続けるといい。

ガサゴソ

暗い場所を好んで出没し、マリオのそばへと寄ってくる。クモのようだが、実は足が4本しかない。

意外と動きが素早いので、確実にジャンプして踏みつけよう。コインもまあまあ持っているのでお得。

テレサ



恥ずかしがりやは相変わらずだ。正面で顔を合わせると、照れて（?）姿を消してしまう。

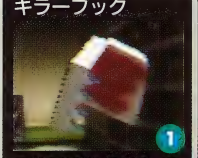
正面からでは姿を消されてしまうので、後ろからパンチ。すべてのテレサが青コインを持っている。

アイクン

目を合わせると、不思議な弾を出して攻撃してくる。弾は追尾式ではないので避けるのが楽だ。

周りを1～2周廻ると、目を回してしまう。青コインを持っているので、見かけたら必ず倒したい。

キラーブック



本棚で生息している。マリオが近づくと、本を広げ牙をむいて体当たりを仕掛けようとする。

勝手に壁にぶつかって消えると、青コインはもらえない。キックや体当たりで倒した方がいい。

バッタブロック

マリオが持つと3段ジャンプをする。3段目のジャンプは特に高く飛び上がるのでうまく使えば。

ブロックを持つだけでOK。高い場所へ上りたい場合は、持つ方向を考えて。途中で手は放せない。

バサバサ

マリオを見つけると飛びながら近づいてくる。ケムリ迷路で出くわすとやっかい極まりない。

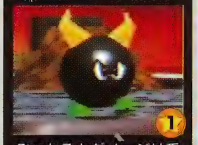
パンチより確実なジャンプキックか、ジャンプして踏みつけ。浮遊しているため標的が絞りにくい。

ムーチョ

ガスマスクのような顔から弾を連発する。これまた浮遊しているため標的が絞りにくい。

近づくと連射が始まるので、一気にボディアタックかジャンプキックでカタをつけたい。

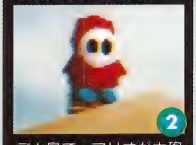
どんけつ



ぶつかるとダメージは受けないが、はじき飛ばされる。挑戦的な目は力を誇示しているのか。

パンチでは逆にはじき飛ばされるので、ジャンプキックが一番。こうらに乗れば、倒すのは楽。

プロペラヘイホー



デカ島で、マリオが大砲に入っても中の様子を伺うほどしつこい。踏みつければしばし空中浮遊も。

上昇したかと思えばマリオが近づくと急降下してくる。その時を狙ってジャンプして踏みつけよう。

サンボ

頭以外の体を倒しても、しばし時間をおくと体が復活する。飛び道具もなく、比較的おとなしい

頭を倒すと青コイン。背が高いので、ジャンプキックで頭を狙うか、だるま落しの要領で倒そう。

ガマグチクン

コインに変身しているが、マリオが近づくと変身が解け跳ねて逃げる。財布らしく黄コインも豊富。

ヒップドロップか、ジャンプ＋踏みつけ。コインの見間違えのため、見つけたら速攻で倒すべし。

メンボ

水の表面を滑るように移動する。陸の上では、4本の足を使って歩いている。スピードはのろい。

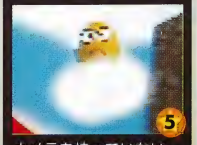
水上で倒すとコインが水の中に落ちる恐れがある。できれば陸の上で、ジャンプして踏みつけたい。

ホルヘイ

実に動きが素早い。しかし移動方向は、突進のみ。動きを見切ってしまえばどうってことはない。

背中から持ち上げ、そのまま放り投げる。コインが多く、散らかるので、速攻で収集。

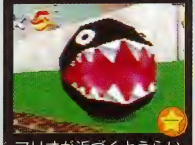
ジュゲム



カメラを持っていない、ちょっと悪い方。マリオを見つけると、剌だらけのパイポを落とす。

基本はジャンプして踏みつけ。倒すと、黄コインを5枚も落としていってくれる。

ワンワン



マリオが近づくとえらい剣幕で吠えてくる。噛みつかれたり接触すると、かなりのダメージを受ける。

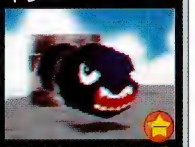
繋がれている杭をヒップドロップで埋めると、どこかへ行ってしまう。倒すのは不可能だ。

ドッスン

同じ場所で、一定のリズムで上がったり下がったりを繰り返す。下敷きになると、大変なダメージ。

倒すのは不可能。ただ横移動はしないので、攻略は楽だ。頭上に赤コインやスターがあることも。

キラー



マリオめがけて飛んでくる、ちょっとした追尾式の弾。倒すことも上に乗ることも不可能。

倒すのは不可能だ。キラーにぶつかるとダメージは受けるが、キラーも彼方へ吹き飛ばされる。

チョロプー

巣穴から飛び出しては、マリオに石を投げつける。残念ながら倒してもコインはくれない。

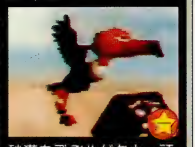
ジャンプで踏みつけ。コインはくれないが、1つの巣穴で8回連続で倒すと1UPキノコをくれる。

ドンカク

ドッスンのような、一定リズムの上下運動をする。ドングルという前後運動をする仲間もいる。

残念ながら倒すのは不可能で、避けるだけになる。ドングルはジャンプで飛び越したほうがいい

ジャンゴ



砂漠を飛ぶハゲタカ。頭上高く飛んでいるが、時には急降下でポウシを取られることもある。

時にはその足にスターを持っていることも。柱の上に立ち、ジャンプで奪い返そう。倒すのは無理。

ポポイ

おもちゃっぽいキャラクター。マリオをどこまでも追うが、ゼンマイが切れるとしばし休憩。

残念ながら倒せないが、板で高く放り投げてくれるので、時と場合によっては有効利用できる。

ウッキィ

実に落ちつきのないサル。近づけば逃げ、追わないと「追ってくれ」といわんばかりに挑発する。

そろりそろりと近づいて抱き上げるのがベスト。逃がしてやると、パワースターをくれる。

ミップ

キノコ城の地下に住み着いているウサギ。近づくと、その脚力を活かして、すばしっこく逃げる。

ボディアタックで捕まえるとパワースターを出す。隠し持っているパワースターは、全部で2個。

ボムキング

動きはのろいが体の反転は素早い。ボムキングに投げ飛ばされて場外に出ると最初からやりなおし。

背後から持ち上げて投げ飛ばす。場外へ投げるのは×。倒すとパワースターがもらえる。

バッタンキング

マリオが自分の正面に立つと、ここぞとばかりにボディプレスを仕掛ける。バッタンのボスでもある。

倒れ込んだ所めがけて、ヒップドロップしよう。3回踏むと、降参してパワースターをくれる。

ボステレサ

合計3匹いる。動きは素早くもなければのろくもないといったところ。やはり正面に立つと消える。

背後からパンチ。またはヒップドロップが有効。倒すとパワースターがもらえる。

ボスどんけつ

その巨体でマリオをはじき飛ばす。マリオの尻が焦げても容赦ない。倒せばパワースター。

パンチは逆にはじき飛ばされるので、ジャンプキックで応戦しよう。頭を狙ってジャンプでも可。

イワンテ

ピラミッドの番人。石で造られた手で、げんこつでつかみかかってくる。2体いて、動きは素早い。

手のひらの目玉が弱点だ。片手3発ずつパンチをお見舞いしよう。倒すとパワースターが出現する。

アイスどんけつ

突進力だけが自慢のどんけつ仲間。あまりの勇み足で、自爆するケースも少なくはない。

紳士的に戦いたい人は、どんけつ同様ジャンプキックで。池に落とせばパワースターがもらえる。

ハナチャン

怒らせれば怒らせるほど足が速くなり、手がつけられない。気持ちが和むとパワースターをくれる。

レディーには失礼だが、ジャンプして頭を踏みつける。合計3回踏みつければ気を静める。

クッパ

戦うたびに強くなるマリオのライバル。動きも多種多様で、しびれる波紋や火の粉をまき散らす。

クッパの尻尾をつかんで、トゲ爆弾に向かって投げ飛ばそう。横宙返りなどで背後をとろう。

STEP 2

さあ、冒険だ!

――世界中に散りばめられたパワースターの集め方

『スーパーマリオ64』の世界に"正解"はない。
パワースターの集め方だって、プレイヤーによってさまざまだ
ここでは各パワースターの入手方法のうち、
最も分かりやすく、簡単なものばかりを紹介してみた
一度解いたイベントだって、読んでみると新しい発見があるはずだ

目指すはパワースター
～世界に散らばる星の集め方

『スーパーマリオ64』の目的は、世界中のパワースターを集めること。パワースターの総数は、120個。これが15に及ぶコースと、数種類の隠しコース、そしてキノコ城内に散りばめられている。それぞれのコースには6つのイベントが用意されており、謎を解き明かすことで、パワースターが手に入る仕掛けだ。

また各コースは、決して順番通りに進む必要はない。どうしてもパワースターを発見できないときは、別のコースに出かけてしまってもいい。プレイヤーの気分そのままに遊べるステージ構成が新鮮だ。

↑キノコ城内に飾られた数々の絵画の中に飛びこむと、各コースへと出かけられる

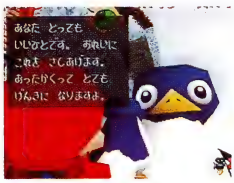
↑謎が解けずに悩んだら、頭の中の「常識」を忘れてみる。すると、案外上手くゆく

「マイスコア画面」で確認

獲得したパワー スターの数は、マイスコア画面で確認しよう。入手済みのパワースターが一覧できる。抜けているモノ、これから入手すべきモノなど、旅の検討に最適だ。

パワースターを入手する方法

■イベントをクリアーする



各コースのイベントをクリアーすると、パワースターが手に入る。イベントには、コースの奥地にあるパワースターを探すモノ、謎を解き明かしてパワースターを出現させるモノ、の2種類がある。

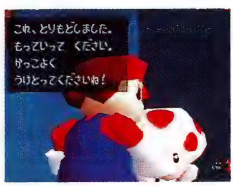
■赤コインを8枚集める

各コースに散りばめられた8枚の赤いコインを集めると、パワースターが出現する。比較的簡単な入手方法であるが、いかにも取りづらい場所に置かれているコインも少なくはない。

■コインを100枚集める

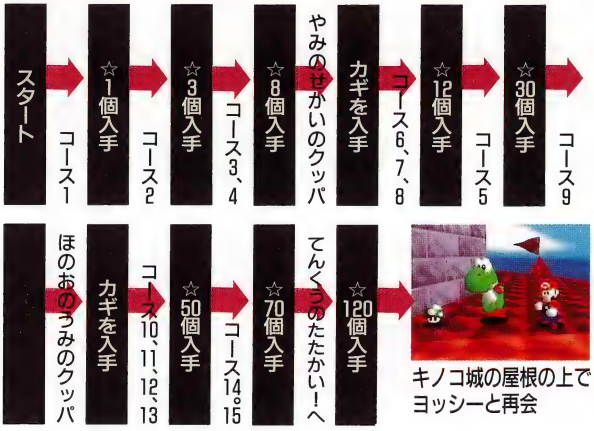
各コース中にばらまかれた黄色いコインを100枚集めれば、パワースターが手に入る。このパワースターは100枚集まった瞬間に出現するため、100枚目をどこで取るか、充分に気をつけたい。

■キノコ城の住人からもらう



キノコ城の住人であるキノピオ、そして地下に住んでいるウサギ・ミップから、パワースターをもらえる。ただし、ミップはマリオを見ると逃げ出すので、捕まえるだけでもひと苦労させられる。

パワースター120個までのフローチャート



キノコ城の屋根の上でヨッシーと再会

パワースターを一定数集めていくと、さらなるコースへのルートが広がっていく。パワースターの獲得枚数に応じて、どのコースに行けるようになるかは、左のフローチャートを参考にして欲しい。

最後のクッパを倒して、エンディングを見るだけなら、70個のパワースターを集めればいい。だけど、それで終わりじゃもったいない。

すべての謎を解き明かして、見事120個のパワースターを集めたプレイヤーには、エンディング終了後、キノコ城の屋根の上でヨッシーとの再会がプレゼントされる。

パワースターはここにある

	場所／持ち主	入手条件	枚数
■コース	コース1　ボムへいのせんじょう	コース内のイベントをクリアー	6
	コース2　バッタンキングのとりで	コース内のイベントをクリアー	6
	コース3　かいぞくのいりえ	コース内のイベントをクリアー	6
	コース4　さむいさむいマウンテン	コース内のイベントをクリアー	6
	コース5　テレサのホラーハウス	コース内のイベントをクリアー	6
	コース6　やみにとけるどうくつ	コース内のイベントをクリアー	6
	コース7　ファイアバブルランド	コース内のイベントをクリアー	6
	コース8　あっちっちさばく	コース内のイベントをクリアー	6
	コース9　ウォーターランド	コース内のイベントをクリアー	6
	コース10　スノーマンズランド	コース内のイベントをクリアー	6
	コース11　みずびたシティー	コース内のイベントをクリアー	6
	コース12　たかいたかいマウンテン	コース内のイベントをクリアー	6
	コース13　ちびでかアイランド	コース内のイベントをクリアー	6
	コース14　チックタックロック	コース内のイベントをクリアー	6
	コース15　レインボークルーズ	コース内のイベントをクリアー	6
	コース1～15の100枚コイン	各コース内でコインの100枚集める	15
■おしろのかくれスター	ピーチのかくれスライダー	滑り降りて1枚。20秒台のタイムでもう1枚	2
	はばたけ！はねスイッチへ	各コース内で赤コインを8枚集める	1
	メタルスイッチのたき	各コース内で赤コインを8枚集める	1
	おほりのとうめいスイッチ	各コース内で赤コインを8枚集める	1
	おさかなといっしょ	各コース内で赤コインを8枚集める	1
	にじかけるはねマリオ	各コース内で赤コインを8枚集める	1
■クッパステージ	やみのせかいのクッパ	各コース内で赤コインを8枚集める	1
	ほのおのうみのクッパ	各コース内で赤コインを8枚集める	1
	てんくうのたたかい！	各コース内で赤コインを8枚集める	1
■キノコ城内	キノピオ	キノコ城の地下、コース6の入り口付近にいる	1
	キノピオ	キノコ城の2階、3階へ向かう階段の裏側にいる	1
	キノピオ	キノコ城の3階、コース14の入り口の付近にいる	1
	ミップ	パワースターを15個集め、最初のクッパを倒すと、地下通路に出現	1
	ミップ	パワースターを50個集めると、地下通路に出現	1

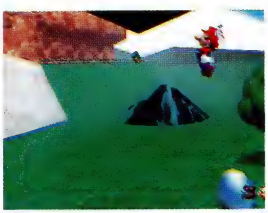
マリオのパワーアップ
～はね・スケスケ・メタルマリオに変身する方法

はねマリオ

上空からなら見えない物も見えてくる

　はねぼうしをかぶって３段ジャンプをするとマリオの体がふわりと空に舞い上がり、帽子の効果が切れるまでの間、空を飛行することができる。３Ｄスティックの上で下降し、下で上昇する。急下降直後に上昇すれば、勢いがついて、高く舞い上がれる。移動手段として非常に有効で、このアイテムがあるとないとでは、攻略の難易度がガラリと変わるイベントも少なくない。

入手条件
パワースターを10個集め、隠しコース「はばたけ！　はねスイッチへ」へ。赤スイッチを押す。



⬆３段ジャンプで飛行を開始する

⬆これなしでは行けない場所もある

⬆はねマリオが主役のステージも多い

詳しくは P.112➡

スケスケマリオ

神出鬼没のニュータイプ変身パターン

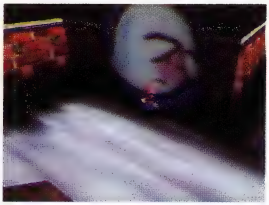
マリオの体が半透明の状態になって、金網や絵などの特定の場所をすり抜けることができるようになる。とくにマリオ自身のパワーは変わらないが、無敵状態となり、一切の攻撃を受けつけなくなる。いくつかのイベントを攻略するために欠かせないパワーアップだ。

入手条件
パワースター8個を集め、隠しコース「おほりのとうめいスイッチ」へ。青スイッチを押す。

活躍するシーンや効果は他のパワーアップに比べて地味だが、マリオの歴史の中で見るとまったく新しい発想の変身パターンといえる。

詳しくは P.114➡

⬆金網などをすり抜けることができる



⬆特定の絵もすり抜けが可能

メタルマリオ

メタリックなルックスの最強マリオ

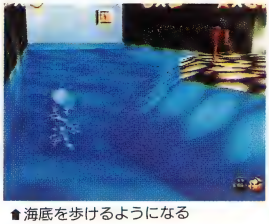
詳しくは P.113➡

金属製のボディに変身し、敵を蹴散らし、水中を自由に歩き回ることができる。これまでのマリオに例えると「無敵状態」に近い。

水中のスイッチを押したり、通常なら体が浮いてしまうような場所で威力を発揮する。炎によるダメージや、敵の攻撃を一切受けつけない。勢い良くガンガン進むことができる、最も心強く、気持ちのいいパワーアップといえるだろう。

入手条件
パワースター8個を集め、隠しコース「メタルスイッチのたき」へ。緑スイッチを押す。

⬆敵に体当たりして倒すこともできる



⬆海底を歩けるようになる

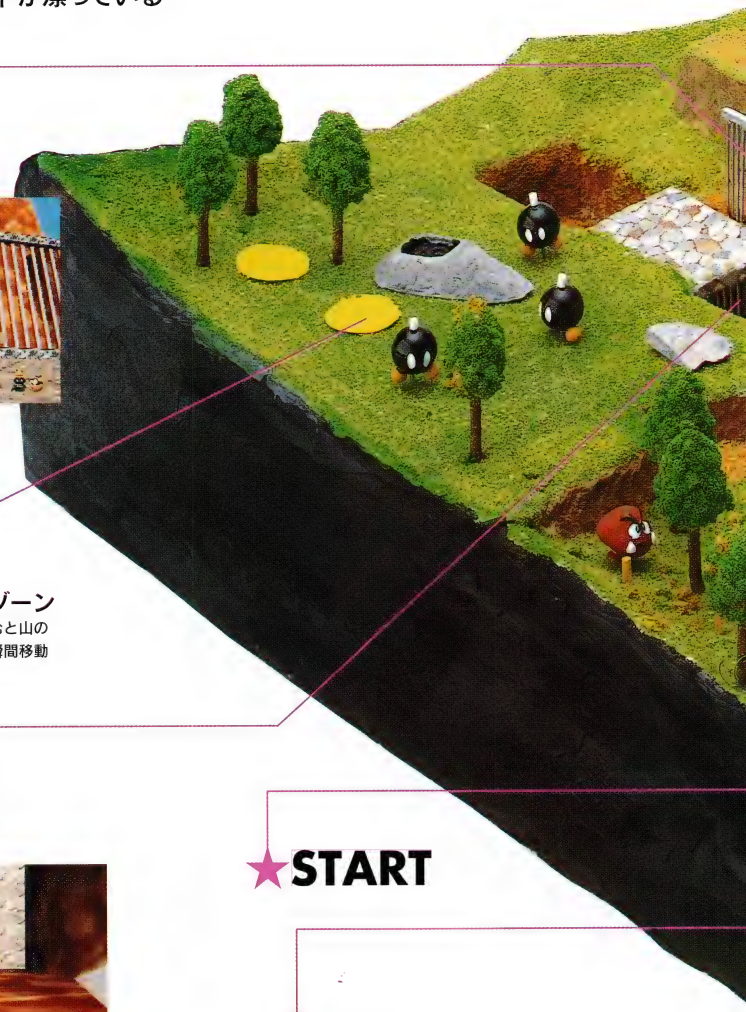
コース1

ボムへいのせんじょう

マリオが最初に訪れるコースは，
なだらかな坂道が織りなす草原地帯
水爆弾が発射されている「戦場」だけど，
どこか呑気なムードが漂っている

水爆弾の大砲
ひときわ見晴らしのいい場所から，マリオに狙いを定めて，水爆弾を発射している

山の入口
この門をくぐると，山頂へ続く一本道となる



ワープゾーン
花畑でしゃがむと山の入口近くまで瞬間移動

石橋の下のゲート
山の入口の手前で地面に落ちると，ゲートの内側に行ける。中には赤コインがある

★START

ノコノコ
スター2で登場する。話しかけると，山頂までのレースを挑んでくる

ボムキング

「爆弾の王様」と名乗るだけあって，言葉遣いや立ち振る舞いが，実に紳士的だ

ワンワン

マリオを見ると，強力な体当たり攻撃を仕掛けてくる。鎖をつないだ杭に赤コインあり

浮島

近くにある大砲を使って，ぶっ飛んでこよう。ここから手に入るパワースターはふたつ

ワープゾーン

花畑でしゃがむと山の入口近くまで瞬間移動

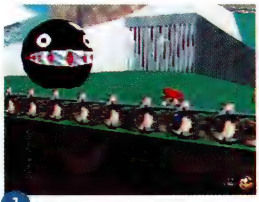
「ボムへいのせんじょう」に来るための条件

☆とくになし

1 やまのうえのボムキング

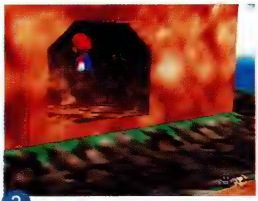
スタート地点から山頂を目指し、ボムキングを倒すイベント。最短ルートはまっすぐに橋を渡って、ワンワンの目の前を通過し、再び橋を渡った先の門をくぐる。くぐったらすぐに右折し、黒い玉を避けながら直進する。そこはもう山のふもとだ。山を常に左手に見ながら逆時計回りに登っていく。途中で落ちてくる玉は大きめのジャンプで避ける。山腹にあるほら穴に入れば，山頂近くのほら穴までワープできる。

ボムキングは、後ろに回ってBボタンで持ち、再びBで投げる。ただし回り込む際に走っているとBを押した瞬間に、ダッシュ攻撃になってしまうので、いったんブレーキをかけてから持つ必要がある。



1 橋を渡ったらワンワンを目印に左に曲がって再び橋を渡る。すると間もなく前方に門が見えてくる

2 門をくぐったらすぐさま右折。巨大な玉がゴロゴロ転がっている場所を突き抜けて進んでいく



3 山を登り始めて間もなく、山腹にほら穴が見えてくる。ここに入ると頂上近くのほら穴へワープできる

4 ボムキングは場外へ投げてはならない。3回投げれば勝てる。大きめに回り込んで捕らえるのがラク

2 はくねつノコノコレース

ボムキングを目指したのと同様、ここでも山頂がゴールとなる。スタート地点付近にいる大きなノコノコとゴールまで競争をして勝てばスターがもらえるというわけ。基本的にたどるべきルートは前ステージに同じ。ただし大砲や羽根でショートカットをした場合、失格となる。それでも山腹で利用できるワープは使ってもかまわない。

道草を食ったりしない限り、時間にはそこそこの余裕がある。できるかぎりロスを減らしたいのなら、幅跳びやダッシュ攻撃などを繰り返しつつ進んでいこう。普通に走り続けているよりもスピードが速く、有効だ。ただしあくまでも直線で試みること。

⬆スタート地点近くに待ちかまえているノコノコに話しかけると，競争がスタートする

⬆ノコノコは早い。最短距離を無駄なく進まないと，すぐに追いついてくる

⬆砲台などのショートカットは許してもらえない。しかしワープを使うのは問題なし

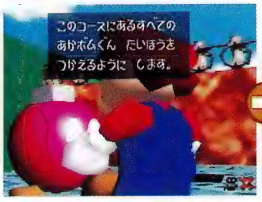
⬆頂上に到着して、タイマーの動きが止まったらゴールした印。あとは、ただノコノコを待つ

3 そらのしままでぶっとべ

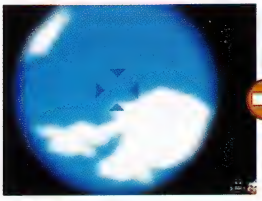
空の島。つまりスタート地点からも見える、上空に浮いている島のことだ。ここへたどり着くには、空の道を飛んでゆく。ズバリ、大砲を使う。ボムキングを倒していれば、赤いボムへいに話しかけて大砲を準備してもらうことができる。ただし空の島に飛ぶにはスタート地点の大砲ではなく、そこからほぼ直進して橋を越えた先にある大砲を使う。

大砲に飛び込むと照準を合わせる画面になる。島の中央部分に照準をいったん合わせ、そのまま真っすぐ照準を最大限に上に向けて発射する。これで島に乗れる。島にある黄色いブロックを下から叩けばパワースターが出現する。

⬇大砲は、ボムキングを倒した後で赤ボムへいに話しかけなければ使用できない。一度話せばずっと有効になる



⬇コース内には6個の大砲があるが、今回使うのは空の島の下に位置するやつ。石垣模様の台形の中だ



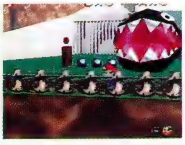
⬆照準は、空の島のとんがり部分を縦軸に合わせてから、思いきり上に持ち上げる。これで島に安全に乗れる

⬆島に乗ったら、端に浮いている黄色いブロックを下からポンと叩いてみよう。ほら、スターが出てきたでしょ？

4 8まいあかコイン

8枚コインのありか

⬆スタート直後の橋の左側、上下するリフトの真上



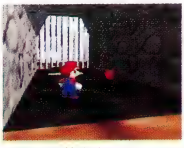
⬆ワンワンがつながれている杭の上

⬆杭の4本並んでいるエリア、杭の間

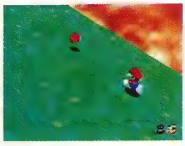
⬆同じく杭のエリア、そのすぐ隣の杭の間

⬆上下リフトから草原を進んだ奥の黒い石の上

⬆空の島の上に生えている木の上。大砲で行く



⬆門の手前を右に下ったところの小さなゲート前



⬆山への門をくぐって直進した草原の坂の途中

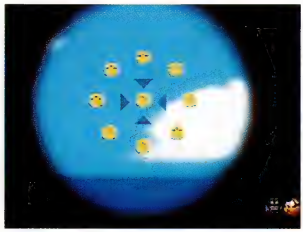
赤コインのほとんどはこれまで順番にスターを入手していれば目にしているものばかりのはず。パワースターが出現するのは4本の杭が立ち並び、クリボーがたむろするエリア。

空の島に飛ぶには、最初の橋を渡った先の柵を越えたところにある砲台を使う。水爆弾に注意

5 そらにはばたけはねマリオ

パワースター10枚入手後に進入できる「はばたけ！ はねスイッチへ」でスイッチを踏み、赤ブロックを実体化させておくのが条件。ここでの目的は「そらのしままでぶっとべ」で飛んだ空の島から、コインが連なった輪を5つくぐること。まずは島へ飛び、赤ブロックからはね帽子を得て、すぐに砲台に飛び込む。照準を最も手前のコインの輪の中央に合わせて発射する。4つめまではそのままでくぐれるはず。5つめは微妙に上下に方向を調節する。一度に連続して5つをくぐる必要はないので、失敗したら何度も挑戦してみよう。ただし、まわりのコインを取りすぎてしまうと再挑戦時に照準合わせが難しくなるので注意したい。

⬆前回飛んだのと同じ要領で空の島に上陸する。ちなみに山の中腹にある大砲からも飛べる



⬆空の島に到着後、早速赤ブロックの中からはね帽子を獲得し、急いで大砲の穴へ

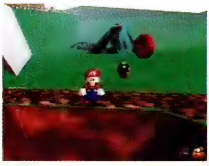
⬆コインの輪の中心に照準を合わせる。通常ならこのままだと斜めに落下してしまうが、はねの力で上昇できる

⬆パワースター出現場所は、8枚コインのときと同じ、エリアのはしっこあたり

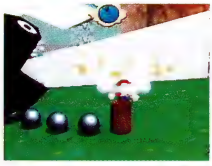
6 ワンワンのいぬごやで

山へ向かう最短ルートの途中に杭につながれた大きなワンワンがいる。この杭をヒップドロップで沈めてワンワンを解放するのがここでの目的。とはいえ、ワンワンは確実にマリオを狙ってくるのでついついダメージを受けてしまいがちだ。ワンワンが飛びついてくるタイミングを見計らって誘導しつつ杭を狙う。

コツとして、円状に周りを回りながらある程度誘導し、ワンワンが攻撃してきたスキに杭に近付く。一度攻撃してきたら次の攻撃までは間があるので落ち着いてヒップドロップができる。ただし、一回ヒップドロップをしたら再びここまでの作業を繰り返すこと。一度に欲張っては事故のもと。



⬆ダメージを受けたときには、近くのコインで体力を回復



⬆円状に大きく周りを回る。ワンワンが攻撃したら杭を打つ

⬆見事、三回杭を打ち込むことができれば、ワンワンがオリに体当たりをして逃げていく。するとオリが開いてパワースターを入手できる

100枚コインの取り方

このコースのコイン総数は、146枚。空の島に浮かぶ合計45枚の黄コインは、100枚コインを集める上で、重要なポイントのひとつだ。もちろん、はねマリオにならなければ、取ることはできない。パワースターは、100枚取った瞬間、その場に現れる。そのため100枚目をどこで取るかが 重要になってくる。とりあえず、空中のコインからせめて、残りを地上で補うようにしたい。

POINT 1

大きなブロックは、パンチで割ることができる。他のコースにも言えるが、赤や黄のコインが隠されていることもしばしばある。

POINT 2

小さなブロックは持ち運びができる。壁や敵にぶつけると割れ、中からコインが出る。投げる場所を誤るとどこまでも滑ってゆく。

POINT 3

ノコノコレースに勝ったあと、スタート正面のワープゾーン付近にノコノコが出る。中身を倒せば青コイン１枚が出現する。

POINT 4

杭は思わずヒップドロップで埋めたくなるが、この杭の周りを回ることで１本につき５枚の黄コインが手に入る。

POINT 5

はねマリオになれることが、コインを取るうえでの条件だ。大砲で勢いをつけて取れば、スムーズに集まる。

場所	赤	黄	青	備考	場所	赤	黄	青	備考
スタート地点大ブロック		3		２つの大きなブロックが並んでいるが、向かって左側にコインが隠されている。	山の赤ボムへいの大砲付近		5		ボムキングを倒したあと、ここから空の島まで大砲に乗って行くことができる。
スタート地点小ブロック		3		なだらかな丘に投げると、どこかにぶつかるまで滑って行く。のち行方不明に。	空に浮かぶ黄コイン		45		大砲とはねスイッチを使って取りに行こう。１度ですべては取れないので何度でも。
スタート地点橋の下		5		１枚見落としがちになるので、カメラを使って、５枚きちんと回収しよう。	４本の杭付近の小ブロック		3		地面と垂直の壁にぶつけよう。ヒップドロップでは壊せない……。
小ノコノコ			1	ジャンプ＋踏みつけでコウラから中身をはずせる。中身を倒せば青コイン。	４本の杭の赤コイン	2			同じ場所に２枚ある。杭の５枚黄コインと同時に、取ってしまおう。
クリボー×11		11		100枚に達成するときは、こういった安全パイを倒して手に入れたい。	ワンワンの杭	1			５枚コインを先に取り、赤コインを取りつつ、ヒップドロップで杭を埋めよう。
ボムへい×12		12		集団でいる場合、逃げ回るより１つ１つ投げてコインを手に入れる方がベター。	上下リフトの上	1			リフトが頂点に来たときにジャンプすれば、簡単に取ることができる。
ワープゾーンの花畑		8		小ノコノコ出現ポイント付近からワープできる。８枚取れば１UPキノコが出る。	山をつなぐ橋の下	1			花畑から山に向かう途中、ふたまたに分かれている方へ。１UPキノコと赤１枚。
４本の杭		20		杭の周りをぐるぐる廻れば、１本につき５枚の黄コインがあふれてくる。	山の急斜面	1			左右に移動する鉄球付近の急斜面。連続ジャンプキックかハイハイで取りに行く。
ワンワンの杭		5		ここでも周りを廻れば５枚の黄コインが。ワンワンに気をつけて！	空に浮かぶ島	1			浮かぶ島の、木の頂点に浮かんでいる。逆立ちで取ればOK。
水爆弾大砲の黄コイン		5		山の上の水爆弾大砲付近に、5枚連なっている。ちなみにここのボムへいも倒せる。	野原の黒岩	1			コウラで取りに行ってもよし。滑りやすそうだが、走って登ることもできる。

コース2

バッタンキングのとりで

岩とレンガで築かれた空中の砦は
トラップや謎に満ちた刺激的なコースだ
楽しい冒険が続くけど，何はともあれ
バッタンキングの最後の言葉が心にしみる

■バッタンキング
砦の王様はヒップドロップの繰り返しに弱い。死後は，塔の材料になってしまう……

■バルコニー
砦の壁面から突き出た足場。その中央で輝くパワースターは，大砲でぶっ飛んで取ろう

■大砲
バルコニーまで移動する，砦の壁を破壊する，などなど八面六臂の役立ちぶりをみせる

★START

■パックンフラワー
足音を立てて近づくと，目を覚まし，噛みついてくる習性を持つ

■謎の板

浮島まで徒歩で行くのに使う。ジャンプキックを繰り返すと，横に倒れて橋になる

■浮島

空中に浮かんで，自転をしている小さな島々。ここに赤コインが2枚並べられている

■フクロウ

スター3以降に登場。スタート地点近くにある木のてっぺんで待っていると，姿を現す

■ドッスン

下からマリオ視点で見上げてみると，その大きさに改めて驚かされる

■とりかご

中にパワースターが輝いている。フクロウの足につかまって行く方法がオーソドックス

■動く壁

マリオを下に落とそうと，せり出してくる。ジャンプで越えてしまえばいい

「バッタンキングのとりで」に来るための条件

☆パワースターを1個持っている

1 いかりのバッタンキング

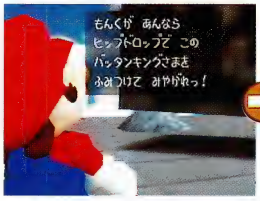
砦の頂上にいるバッタンキングを倒すイベントだ。この砦はコース1に比べると急な斜面が多く道が険しい。砦から外に落ちると奈落の底なので注意。基本ルートはスタート地点から一段上がって道なりに進む。様々な場面で近道ができる。幅跳び、後ろ宙返りを試そう。

回転する橋は、乗ってからすぐに中央部へ移る。さらに進むとザコのバッタンが2匹。目の前に行くと倒れて攻撃してくるが、脇をすり抜ければ何の問題もない。

ボスのバッタンキングも目の前にいると倒れてくる。ただし足下に当たり判定がないため、倒れてくる瞬間に足の下をくぐり抜けることができる。倒れたら数秒そのままなのでヒップドロップをすればいい。

⬇スタート地点から壁を登って一直線。これが正規ルートだが、ショートカットがさまざまな場所でできる

⬇回転する橋は、橋が回ってくるのを待って乗り、すぐに中央部へ。その後橋が障害物を抜けたら向こう岸へ



⬆頂上へ到達するとバッタンキングが待っている。正面に出ると倒れかかってくる習性を持っている。

⬆バッタンキングは足下からすり抜けるのがラク。倒れている時間は長い。立ち止まってからヒップドロップ

2 とりでのてっぺんへ

バッタンキングがいた砦の頂上に新たに小さな塔が建てられている。この塔の最上部にあるパワースターを取りに行くイベントだ。たどるべき道は基本的にバッタンキングと同様のルート。かつて、バッタンキングと戦った場所にキラーが発射される砲台が新たに設置されているので、注意が必要だ。

キラーは発射後しばらくはマリオを追尾してくるのである程度誘導して追い払う。うまく追い払ったら塔をのぼっていく。足場が出入りするタイミングを見計らってのぼる。

初挑戦時にはできないが、大砲でもOK。照準画面で塔の上部が画面中央下ギリギリになるくらいにセットして発射すれば一発だ。

⬆バッタンキングのときと同じルート。とはいえ様々なショートカットを探してみよう

⬆基本的なショートカットはスタート直後に脇の壁をのぼる。これだけで非常に効率が良くなる。

⬆ホーミングミサイルのように後を追ってくるキラー。塔の周りを回るなど、誘導をしてかわそう

⬆塔までのぼり詰めることができたら、あとは落ちないようにパワースターを取ろう

3 たいほうでひとっとび

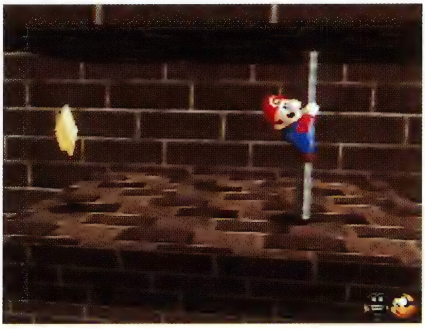
大砲でぶっ飛んで、あっという間にパワースターを入手できるイベントだ。スタート地点から一段上がったそばの壁を2段ジャンプでのぼり、左へ進む。ボムへいがいるので話しかけて大砲を用意してもらう。

大砲に入ったらターゲットを左にずらす。砦からバルコニーのようなものが突き出ているのが見えるはずだ。その突き出し部分の中央に見えるポールのあたりを縦軸として、ちょうど屋根の上部分にターゲットの下側の目印を合わせて発射する。すると突き出しの中間フロアに飛び乗れる。

下段から伸びているポールにつかまって降りればパワースターがすぐそばにある。

↑「とりでのてっぺんへ」をクリアしていれば大砲が使える

↑この角度なら柱がストッパーになって穴に落ちない


←無事に中段に乗ることができたら、そのフロアにある棒につかまって下段に降りれば、パワースターとご対面となる

4 うきしまの8まいコイン

8枚コインのありか

↑スタート直後。突き出る岩の手前から2つめ

↑2匹いるうち、上側のドッスンの頭上にある

↑階段そばで眠るパックンフラワーの陰にある

↑パックンフラワーを通り過ぎた後の壁沿いにある

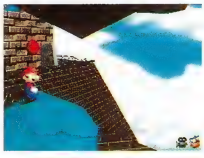
↑回転する橋の外側に。障害物に注意

↑その橋から落ちた場所の坂道に。幅跳びで取ろう

↑砦の頂上から板を蹴り倒して渡る、浮島にある

↑浮島をさらに進んで、奥の回転する島の上にある

このコースは周りを回っているときに足を踏み外すと、ミスになることが多い。きわどい位置のコイン取得には注意しないと、イチから集め直さなければならなくなる。


比較的気付きにくいのが、ドッスンの頭上にあるコイン。頭に乗って、最高位まで上がってからジャンプ。

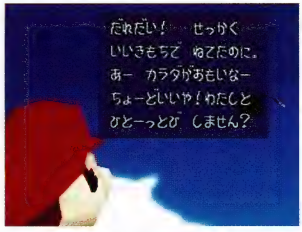
5 とりかごへストーン

空中に浮く大きな金網カゴ。その中にあるパワースターを入手するイベントだ。方法は二つある。

スタート地点そばの木の頂上に登る。すると一羽のフクロウが出てくる。このフクロウの足につかまってカゴまで移動する。飛びつくにはフクロウの影を目印に垂直ジャンプすれば簡単。ふくろうはある程度動きをコントロールできる。上手にカゴへと誘導していこう。

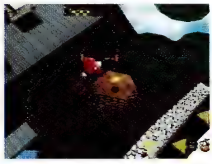
もう一つの方法は大砲。照準を砦の頂上方向に向けるとうっすらカゴが確認できる。縦軸をカゴに合わせ、赤コインが照準画面の下端に来るくらいに調節して発射すれば、そのままカゴへ飛び込める。

⬆スタート地点すぐそばのこの木。ジャンプで飛びついて、てっぺんまで登れば鳥が出現する



⬆飛び出してきた鳥の足につかまれば、しばらくの間上空に運んでくれる。鳥の足につかまるときは、影をよく見る

⬆空高く舞い上がる。多少コントロールができるので、確実に目的地に導こう。遠近感を頭に入れて飛び降りる



⬆砲台を使ってカゴまで飛ぶこともできる。楽チンな方法だけど、鳥につかまって空を舞う感覚も捨てがたい

6 たいほうでぶっこわせ！

砦の壁の中に隠されたパワースターを見つけ出すイベントだ。鳥かごへ飛んだときと同じようにまずは大砲に入る。そして鳥かごの方角に照準を向ける。画面左と右側に壁が見えるはず。この二つの壁の角をよく見ると、うっすらと壁に線が入っているのが見える。この部分に大砲で体当たりすれば壁がこわせるってわけ。ちなみに正解は右側の壁だ。やや上向き気味に照準を合わせて発射する。

壁を壊してパワースターを出したら頂上を目指す要領で回転する橋の場所まで行く。橋手前のパックンフラワーが眠っているエリアから下を見おろせば壁に半分埋まったスターが見える。そのまま壁の先端から滑り落ちれば入手できる。

1 まずは大砲へ。「たいほうでひとっとび」で使ったやつ。近辺のコインは残しておいた方がよい

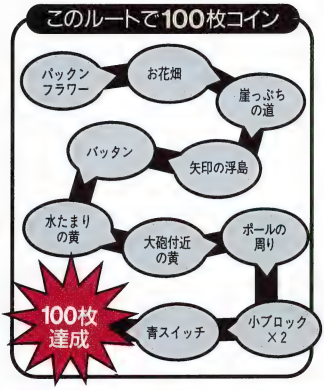
2 命中すると壁が壊れると同時に、マリオはダメージを受ける。近辺のコインで回復しておこう

3 照準で壊せる壁を確認する。縦軸を壁中央に合わせて、やや高めに向けて発射する

4 砦を登って、回転する橋へ。橋の手前の壁が細くなっている場所から、降りればパワースターだ

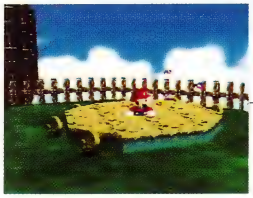
100枚コインの取り方

このコースのコイン総数は141枚。スタート地点から頂上までの道のりを順序よく進んで行けば、自然に100枚集まるようになっている。眠っているパックンフラワーは、倒せば青コインが1枚出てくるので、必ず倒しておきたい。バッタンも、倒れた上でジャンプするごとに5枚、そのあとでヒップドロップをすると5枚と、1体につき合計10枚もの黄コインを出してくれる。



POINT 1

眠っているパックンフラワーは、頭を元気良くジャンプして踏みつけるか、忍び足で近づいてパンチで倒そう。すると青コインが1枚出てくる。

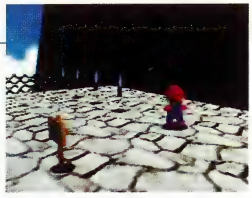


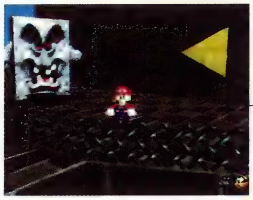
POINT 2

お花畑のコインを取ったあとチョウチョが出てくるが、しつこく追いかけると1UPキノコになったり、火を吹く大きなばくだんになったりする。

POINT 3

青スイッチをヒップドロップで踏めば、1枚で黄コイン5枚分に相当する青コインが出てくる。各コースで青スイッチを見かけたら、必ず取るようにしよう。





POINT 4

バッタンは非常においしいキャラクター。1体につき10枚もの黄コインを落とす。ヒップドロップで倒したあとはコインが散らかる、急いで回収。

場所	赤	黄	青	備考
パックンフラワー×3			3	眠っているところをパンチ。もしくは頭を踏みつければ倒すことができる。
突き出す岩壁の通路		5		赤や青のコインを集めなくても、黄コインだけで100枚達成も可能だ。
お花畑の周り		8		黄コインが並んでいる花畑の、手前の花畑では1UPキノコが出現する。
お花畑の小ブロック		3		持ち運びが可能なので、隣で眠っているパックンフラワーに投げつけてもいい。
ドッスンの頭の上	1			2番目のドッスンの頭の上に、赤コインが浮かんでいる。ドッスンに乗って取ろう。
赤ボムへい付近		5		大砲の穴の手前に、5枚連なっている。こういったところで稼いでおく。
大砲手前の急斜面	1			2段ジャンプや、連続ジャンプキック、ハイハイなどの技でとることができる。
突き出す岩の頭の上	1			2段ジャンプ程度で、簡単に取ることができる。道すがら取るといった感じで。
パックンフラワーの後ろ	1			パックンフラワーを倒してから、赤コインを取ったほうが無難だ。
崩れる床付近の壁際	1			カニ歩きのまま、隣の眠っているパックンフラワーを倒したい。

場所	赤	黄	青	備考
バッタン×2		20		1体につき10枚の黄コインを出してくれる。倒し方も簡単なので、絶対に取るべし。
崩れる床付近の渡り橋		5		操作や感覚に慣れると、幅の狭い橋でもスイスイ歩けるようになる。
大砲手前の水たまり		8		細々とした敵が少ない代わりに、安心して取れるコインが多数ある。
廻る渡り橋	1	4		橋の先端に立っていると、一緒に連なっている黄コインと同時に取ることができる。
テラスのポールの周り		8		大砲で行かなくても、青スイッチの広場から横宙返り＋壁キックで上がることも可能。
広場の青スイッチ			4	壁沿いに、4枚連なって出現する。100枚目は、できればここで取りたい。
広場の小ブロック		3		正面の壁にぶつけよう。はじけたコインを追いかけて、下に落ちないように！
水たまり付近白色の通路上		5		ちょうどドッスンたちとは反対側に位置することになる。5枚連続で収集。
浮島のコイン	2	8		バッタンキングを倒したあと、渡り橋を下ろして手にいれよう。
矢印の浮島		8		浮島への渡り橋は連続ジャンプキックで掛倒そう。またはパンチ＋ジャンプキックで。

コース3

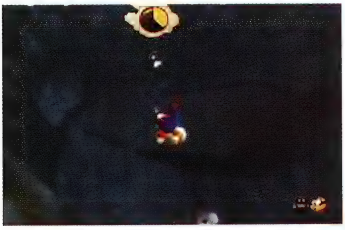
かいぞくのいりえ

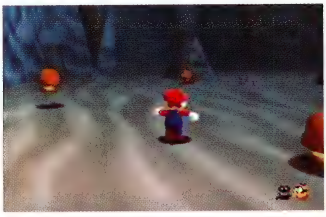
切り立った崖に囲まれた秘密の海岸
宝石のような魚が泳ぎ，貝殻があくびをする
その海底には，沈没した海賊船と洞窟があり
ミステリアスな雰囲気を漂わせている

大砲
岩の柱に飛び移れたり，海賊船まで
ショートカットできたり，と役に立つ

岩の柱
大砲でこれにしがみついて，
スター4を取る。なお，水面
からではしがみつけない

ノコノコのコウラ
コウラをつかむと，その重みで，海底までス
ピーディーに潜ることができる





海底洞窟
奥にある4つの宝箱を
順番通りに開ければ，
パワースターだ。倒れ
てくる岩の柱に注意

沈んだ海賊船
艦橋の窓から中に入り，4つ
の宝箱を順番通りに開けると，
水面に浮上する

浮かんだ船へ渡る道
床の上の大きなスイッチを踏むと，
海賊船の甲板に行ける足場が出現する

噴き出す水
海賊船が浮かび上がる
と，見えるようになる。
水流がとても強く，な
かなか近づけない

ウツボ
体そのものに毒を持っているので，
むやみに触れるとダメージを受け
てしまう

「かいぞくのいりえ」に来るための条件

☆パワースターを3個持っている

1 ちんぼつせんのおたから

コース全体の注意点として重要なのは，水中に潜るときの呼吸。ゆっくり泳いでいては窒息してしまう。コインで体力を回復したり、水面にこまめに顔を出すなどの動作が必要。

ここではまず水中の最も深い場所まで潜っていこう。海底に大きな船が沈んでいる。船の窓から顔を覗かせるウツボを誘い出さねばならない。いったんギリギリまで近付き水面近くまで戻る。再び潜れば消えている。窓から船に入ると宝箱が４つ置かれている。これらは開けるべき順番がある。入り口から見て、手前、左奥、右奥、中央の順。開けると船が浮かび上がり、水が引き、奥のブロックからパワースターを獲得できる。

⬆ウツボの体当たりは，強烈なダメージとなる

⬆船から水が引いたら，ぬかるみの足場をのぼっていく

⬅宝箱は正しい順番で開けると、中から空気の泡が出てきて、息継ぎができる。順番の正解はご覧の通りだ

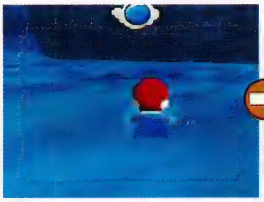
2 でてこいきょだいウツボ

またしてもウツボだが、今度は海中の壁にその姿を隠している。おまけにやっかいなことに尻尾の先にパワースターをぶら下げている。船を浮かべたときと同様に，ウツボにギリギリまで近づいて，引きつけよう。

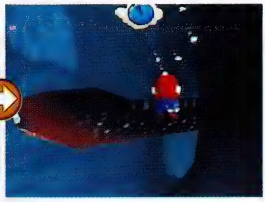
ウツボを引きつけたら，いったん水面まで戻って出直す方法が安全だ。すぐそばで待っていて穴から出てくる瞬間に尻尾に飛びつく方法もある。ただしこの方法は危険。ただでさえ水中で体力が削れているのにダメージを受けるのは避けたいところ。

ウツボが回遊をはじめたら，あとは尻尾めがけてひたすら泳ぐ。その体に当たれば，当然ダメージ。尻尾の揺れを計算に入れることと、ある程度先回りするのがコツ。

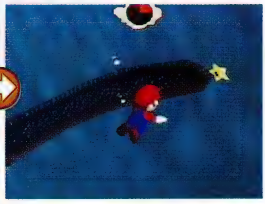
⬇この辺から海底まで一気に潜ればウツボが見つかる。もちろん，大砲を使えば最も早い



⬇そばに近づくと，ウツボが首を出す。その後、マリオを追いかけて，長い体を引きずり出してくる



⬆ウツボのそばまで行って、すぐに水面に戻る。再び潜ればウツボは泳ぎ回っているはず



⬆泳いでいるウツボにはバタ足で接近する。尻尾の先ではなく、胴体寄りを狙う感覚で追いかけてみよう

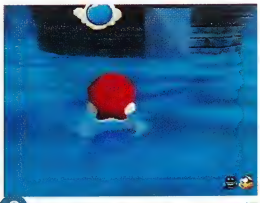
3 かいていどうくつのおたから

船が沈んでいた場所の奥に海底洞窟がある。このエリアに隠されているパワースターを見つけるのがここでの目的だ。

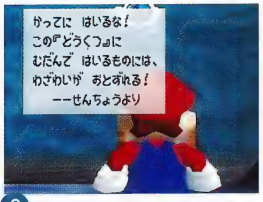
船が浮かんでいる場所まで泳いでいき、裏に回って海底近くまで潜る。コインの輪が入り口近くにある穴に入っていくと、奥は陸地になっている。倒れてくる柱とクリボーに注意しつつ最深部に行くと、宝箱が4つ置かれている。ここの箱も開ける順番が決まっている。奥の壁に向かって奥、左、右、手前の順だ。正しく開ければパワースターが飛び出してくる。

沈没船でも同じだが、一度失敗したら，ひとつ目の宝箱から正しい順番で開け直さなくてはならない。

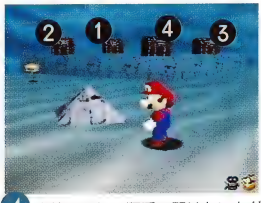
1 浮いた船の裏の下あたりに入り口がある。船の上まで大砲で飛んでいくのが手っ取り早い



2 コインがリング状になっている場所まで潜れば洞窟の入り口。奥まで行けば陸地になっている



3 洞窟内部では倒れてくる柱に注意。深いダメージを受けたら，水に潜って回復しよう



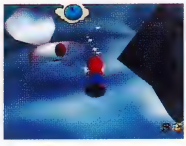
4 宝箱は正しい順番で開けないとダメージになる。メタルマリオならダメージは防げる

4 うかんだフネのあかコイン

8枚コインのありか

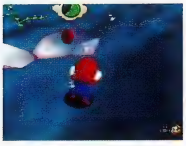
⬆スタート地点から見て右奥にある短い棒の上に

⬆スタート地点からまっすぐ水中へ。貝の中に

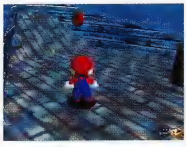


⬆1個目の貝の右隣を無視、さらに直進した貝に

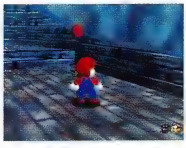
⬆少し右側に戻って浅い場所にいる貝の中にある



⬆今度は最も深い海底にある貝の中だ



⬆浮かんだ船のデッキの上に。障害物に注意



⬆さらに船の最後尾に。後ろ宙返りで登る

⬆同じくもう一枚が同じ場所に浮かんでいる

赤コインは陸地に一枚、残りの7枚は海底と船上にまとまっているので，集めるのは簡単だろう。ただし海底は迷いやすいのと、貝殻からのダメージには注意したい。

海底最深部にあるコインは、水面近くから見ると赤く光って見える。それを目指して潜っていこう

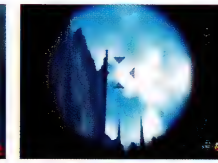
5 いわのはしらへひとっとび

スタート地点から見て左寄りの方角に見える3本の柱まで飛び、その近くにあるパワースターを入手するイベントだ。

ずばり目指すは最も左の柱だ。まずは大砲に入る。照準画面で左の柱に縦軸を合わせる。さらにマリオがぶっ飛んだときの放物線をイメージして、照準を高めにずらす。すると柱の先端近くにつかまることができる。その位置で視点を変えてみれば壁沿いにパワースターが見えるはずだ。柱のてっぺんからジャンプで、たどり着こう。

パワースターの方角に背中を向けて，さらに3Dスティックを同じ方向に倒しながらジャンプする。ただのジャンプだと海に落ちてしまう。

▲赤ボムへいはスタート地点から見て、右よりの壁側にいる


▲照準合わせで大事なのは縦軸。目標は向かって左の細い柱だ

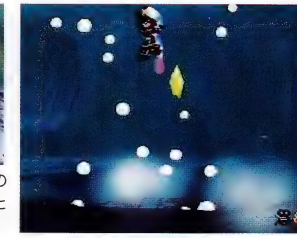
◀柱のてっぺんからジャンプ。3Dスティックはニュートラルでなく、飛ぶ方向に倒して、飛距離を伸ばさないと届かない

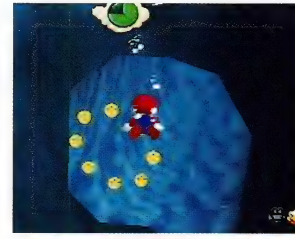
6 ふきだすみずをくぐれ

海底に潜ったとき、地面から吹き出している泡の中にパワースターに気づいたはず。噴き出す水の中で輝いている、このパワースターを取るイベントだ。ここでの条件はメタルマリオに変身できるようになっていること。

ルートは2種類。ひとつはコース右手の陸地にある緑のブロックを使うパターン。変身後、幅跳びで海に飛び込んで、垂直に近い角度で海底に飛び降りる。着地後は走って最後はジャンプ。ふたつは海底洞窟の緑ブロックを使うパターン。洞窟を出ればパワースターは目の前だ。どちらの方法にしろ変身後、最短距離を全速力で走らないと間に合わない。あらかじめ地形の確認だけはしておこう。

▲船の近くにある高台。ここの緑ブロックからメタル帽子をとったら，海に向かって幅跳び

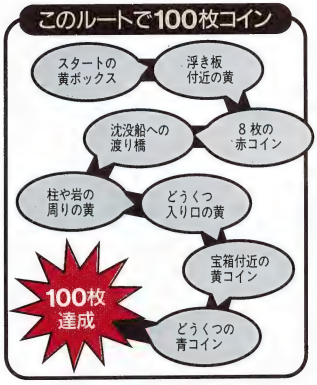

▲ひたすらパワースターに一直線。壁に足が着いたら小さくジャンプして軌道を修正すること


▲洞窟からのルートもある。好みでどちらを選んでもいいが、陸地からの方が比較的ラク

▲洞窟奥の緑ブロックからメタルぼうしを取り出し、幅跳びで吹き出す泡へひたすら急ぐ

100枚コインの取り方

全15コース中、コイン総数がもっとも少ない104枚！　余裕はほとんどゼロなので、赤コインや青コインは、すべて取る勢いで挑もう。沈没船に赤コインが3枚あるので、沈没船が浮かんでくるスター2以降で100枚コインを集めるべし。見落としがちなのが、柱の周りや小島を取り囲んでいる8枚の黄コインだ。焦らなければ、意外とあっさりすべてのコインが集まる。



POINT 1

スタート直後の黄ボックスには、黄コイン3枚が隠されている。たった3枚でも取り逃がすと大きいので、必ず取るようにしよう。

POINT 2

このコースでは、コイン数に余裕がないので、できるだけ赤コイン8枚を揃えたいところだ。貝の中や沈没船、柱とくまなく探そう。

POINT 3

海底洞窟への通路は、黄コインがもっとも集まっている、うれしい場所だ。コインリングの中央を通れば、1UPキノコが出現する。

POINT 4

海底洞窟の青コインは、6枚出現する。あらかじめコインが並ぶ場所を頭に入れておかないと、コインを取り逃がす恐れもある。

場所	赤	黄	青	備　考
海底洞窟の青スイッチ			6	どうくつに入ってすぐ右に、青スイッチは位置する。1枚だけとも無駄にできない。
スタート地点の黄ブロック		3		コイン総数104枚のうちの3枚と考えれば、えらく重要に思える。
クリボー×3		3		どうくつの石柱をすべて倒れさせたあとで、やっつけに行こう。
沈没船への渡り橋		15		！スイッチを踏むことによって足場ができ、取ることができる。
浮き板付近の縦並びコイン		5		ちょっとした砂地に縦並びで、5枚の黄コインがある。2段ジャンプで楽に取れる。
ふきだす水付近の貝	1			水中での方向転換は、Aボタンで泳ぐのをやめ、3Dスティックだけ動かしてみよう。
赤ボムへい付近の柱頂上	1			赤ボムへいがいる台座からそのままジャンプすると、柱につかまることができる。
水中の岩の周り		8		沈没船の赤コインや、渡り橋に行く途中で、コツコツと集めていこう。
柱の周り		8		「いわのはしらへひとっとび」のパワースター近所の柱を囲むように連なっている。
沈没船の赤コイン	3			渡り橋を伝って沈没船へ行くことになる。横宙返りのテクニックを使って取ろう。

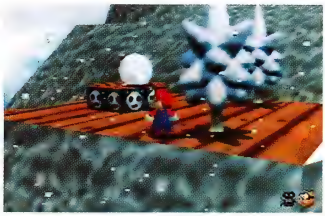
場所	赤	黄	青	備　考
コウラ付近の貝の中	1			貝は赤コインや、コウラといった貴重品を抱え込んでることが多々ある。
浮き板付近の貝の中	1			コウラを先に取って、貝の中にある赤コインを取るのも賢い選択だ。
3本の柱付近の貝の中	1			スタート地点でメタルマリオになり、はばとびで貝の中のコインを取るのもよし。
海底洞窟通路		8		水中での操作は難しいが、取り逃がしたくない黄コイン。中央を通れば1UPキノコ。
海底洞窟宝箱付近		8		岩の柱が倒れてくる危ない場所だ。立ち止まらずに駆け抜けよう。

➡水中操作に自身のない人は、コウラやメタルマリオの幅跳びなどを活用したい

コース4

さむいさむいマウンテン

真っ白な雪におおわれた巨大な頂
坂道が多く，すべてがスキー場のようだ
スリル満点のスノースライダーもあるし
ここでは滑り落ちる気持ちよさを満喫したい



雪だるまの胴体
山小屋の屋根の上を超えて，少し降りた場所に，雪だるまの胴体が置かれている

ワープゾーン
壊れた橋の先端に立つと，山の麓へ瞬間移動

雪だるまの頭
「いいカラダないかなー」と呟きながら，溶けてしまった胴体の代わりを望んでいる

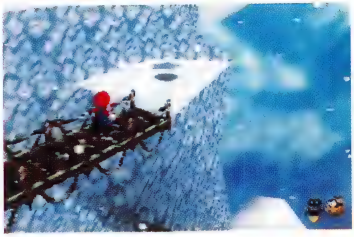
かくれスーパーカベキック
スター6は，コースの中で最も険しい場所にある。持てるテクニックを駆使して，取ろう

赤ボムへい
この浮いた小島へ行くには，昇降している途中に，リフトからジャンプする

山頂の山小屋
屋根の上の煙突が入り口。中には巨大な滑り台・スノースライダーが走っている

迷子の子ペンギン
ウロウロしているところを捕まえて，麓の山小屋の前にいる親ペンギンに送り届けよう

スター4の出現場所
8枚の赤コインのパワースターが出現する。手前の壊れた橋の先端から，幅跳びをする



ワープゾーン
壊れた橋の先端に立てば，山頂まで瞬間移動

麓の山小屋
ここがスノースライダーの出口となる

親ペンギン
迷子になった子ペンギンを心配している

「さむいさむいマウンテン」に来るための条件

☆パワースターを3個持っている

1 スーパースノースライダー

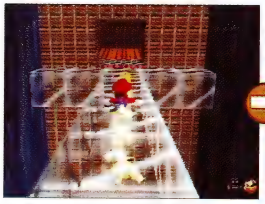
一面に広がる銀世界。しかしひとまず雪景色はおあずけ。スタート地点そばの山小屋へ煙突から入る。

山小屋の中にはスライダーがある。これを無事最後まで滑り抜けることができればパワースターを獲得できる。このスライダーは再び使うことになるのでここでルートを覚えるつもりで挑もう。

スライダーに分岐はないが、カーブが多く、ルートの半分以上はガードレールもないため判断を誤れば一瞬でミスとなる。慣れないうちはむやみに3Dスティックの上で加速、下で減速することは避けたい。特に減速するとカーブを曲がりきれなくなることが多い。なお後半にはショートカットルートも存在する。

⬇まずは山小屋へと向かう。煙突の穴から中に入り込む。このコインが縦に並んでいる場所だ

⬇中盤、壁に向かってコインが斜めに並んでいるのを目印に，壁にそのまま突っこめばショートカットルートへ



⬆ゴール目前の氷の一本橋には注意。周りは両隣とも穴。もちろん落ちれば，その場でアウトだ

⬆無事ゴールできたら到着先の山小屋から外に出る。パワースター出現

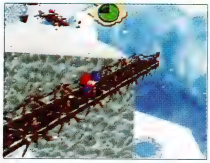
2 まいごのこペンギン

スタート地点に降り立った瞬間に山頂に，一匹の小さなペンギンがうろついているのが見える。この迷子のペンギンを無事に山のふもとに連れ帰って、親ペンギンに手渡すイベントだ。坂道すべって持っていってもいいが、飛び降りると非常に早い。ただし飛び降りたりダメージを受けたりするとペンギンを手放してしまうので注意。特にすべりやすい場所で手放してしまうと一苦労だ。

すべるルートは山小屋近辺から道なりで雪だるまのいる橋まで進み、橋、その先の坂道は歩いて渡る。

スタート地点直後から大胆なショートカットも可能だが、マリオ視点で、地形を確認してから降りるようにしよう。

⬆迷子のペンギンをつかまえるとワープはできなくなる



⬆ショートカットもできるが順路を滑った方が安全だ

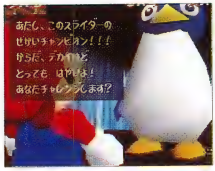
⬅無事に迷子ペンギンを手渡せば、パワースターが手に入る。子ペンギンを再び持ち去ろうとすると、親ペンギンは激しく怒り出す

3 ペンギンチャンピオンレース

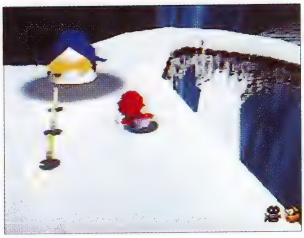
「スーパースノースライダー」で通ったのと同じルートを、大きなペンギンと競う。勝てばパワースターをもらえる。負けたらやり直し。

山小屋に入り、ペンギンと会話をかわしたら早速レースがスタートする。ルート自体はもちろん前回と同じ。ただしショートカットを使うとペンギンに怒られて失格になる。

ペンギンはマリオを弾こうと，体を使って妨害してくる。とはいえ、常にペンギンと競り合っている必要はない。先に行かせてしまって、両脇が壁の地帯に入ってから加速して一気に抜くのが最も有効なやり方だ。ルート最後の氷の一本橋に注意してラストスパートをかけよう。



🏠会話が終わると，レース開始。ペンギンの後を追って，コースに飛びこむ



🏠ガンガン妨害してくるペンギンがうっとおしかったら，ひとまず先に行かせてしまおう。

🏠危険なカーブが多いが，ペンギンには負けられない。このレース中に，減速をしている余裕はないのだ

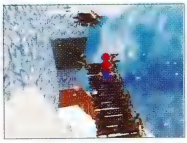
🏠ショートカットは失格。「スーパースノースライダー」に戻って練習するのもいいだろう

4 すべって8まいあかコイン

8枚コインのありか

🏠スタート地点すぐそば、山小屋の脇の木の上にある

🏠頂上からしばらくすべる。ジャンプで体勢を調整



🏠雪だるまのいる橋を渡った先のボロイ橋にある

🏠頂上からワープした先の橋の近く。足下に注意

🏠さらにワープ先の近くのガケにある

🏠親ペンギンのすぐそばの木の上にある

🏠斜めに上下するリフトを登り切った場所にある

🏠飛び降りでしか取れない。氷の柱の陰にある

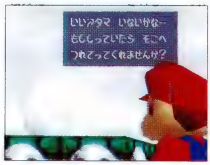
タイトルとはうらはらに、すべっているだけではすべてのコインを集めることはできない。スタート地点そばの橋の端にあるワープゾーンを駆使する必要があるだろう。

氷の柱の陰にあるコインは、頂上からすべり、橋か縞模様の崖に飛び降りると見つかる

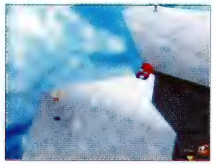
5 ゴロゴロゆきダルマ

山頂の山小屋を越えると見つかる雪だるまの体。これを誘導して、ふもとにいる雪だるまの頭に合体させるのがここでの目的だ。

まずは雪ダルマ体に話しかけると，ゴロゴロと転がっていく。マリオの誘導がなければ崖下に落ちてしまうので，まずは体の前に出よう。3 Dスティックをひたすらに進行方向に加速する。雪道を飛び降りて，前に躍り出る方法もあるが，かえって雪だるまの体を誘導しづらくなるので，おすすめできない。また，雪だるまの体に当たると，ダメージとなるので注意。雪だるまの頭の台座までたどり着いたら、台座の後方で待とう。すると転がってきた体と合体をする。成功すればパワースターだ。



⬆雪だるまの体があるのは，迷子のペンギンがいた場所の横下



⬆雪道のショートカットは，せっかくの誘導を解くのでダメ

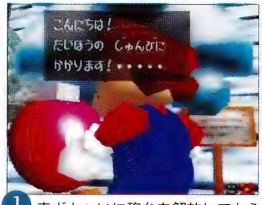
⬆雪だるまの頭がある台座の後ろに回りこんで、体の到着を待つ。マリオの立ち位置は、写真を参考にしよう

6 かくれスーパーかベキック

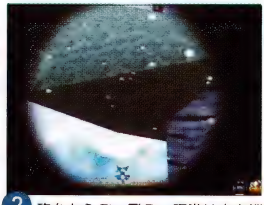
コースの中で最も厳しい場所にあるパワースターを入手する。

まずは山のふもとまで降りる。ワープが早い。リフトに乗ったら、中盤に赤ボムへいがいる島がある。ここに移り、砲台を出してもらう。再びふもとへ。リフト近くの砲台に入り、照準を低くすると向こう岸に木が見える。これを縦軸にし、上部の三角の地形の陰中央に向け発射。その後、細い道なりに前進し、カンバンとハートのある場所へ。ここが問題の場所だ。

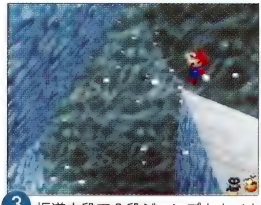
まず坂道を走り突き当たりのカベをキックして登る。次の段では少し助走をつけ、3段ジャンプカベキック。3段目の頂点でカベに当たるよう距離をいったんつかんでおけば、あとはタイミングを合わせるだけだ。



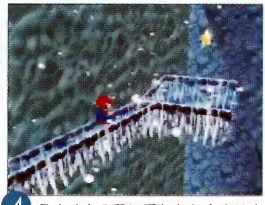
1 赤ボムへいに砲台を解放してもらう。ここからふもとに向かって幅跳びすれば，上昇気流に乗れる



2 砲台からぶっ飛ぶ。照準は木を縦軸に調節する。向こう岸の木がストッパーの役割をしてくれる



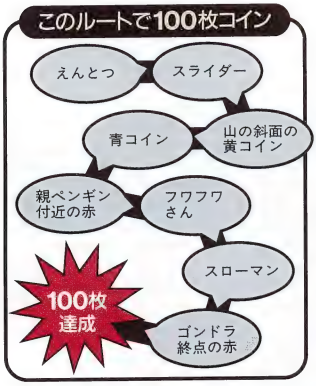
3 坂道中段で3段ジャンプとカベキック。坂道の切れ目ギリギリで3段目を踏み切るくらいに調節しよう



4 うまく上の段に乗れたら今度は氷の細い道。狭いだけでなくすべるのでゆっくり歩いて渡るのが無難だ

100枚コインの取り方

このコースのコイン総数は154枚と、わりと豊富だ。その154枚の約半分の77枚は、ペンギンチャンピオンレースのスライダーで手に入る。正確には72枚の黄コインと、1枚の青コインが並べられている。まずスライダーであらかたコインを集めて、雪山コースのコインを取りに行こう。順番を間違えると、100枚目に現れるパワースターを、スライダー上で取らなければいけなくなる。



POINT 1

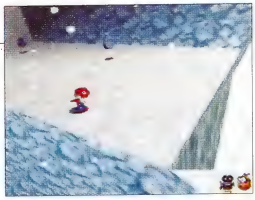
チャンピオンのペンギンが大変迷惑なスライダーは、コインの宝庫だ。途中、スピードを落とし、ジャンプしてコインを取るところもある。

POINT 2

パンチやキックで倒したいフワフワさん。ジャンプして踏みつけても倒せるが、マリオが空中浮遊している間に、コインを見失う恐れがある。

POINT 3

青スイッチへは、8枚コインが揃ったら現れるパワースターの台座から行くことができる。雪山の斜面をそろりそろり歩いて、行くことも可能。



POINT 4

倒しづらいスローマンは、スローマンの周りをぐるぐる廻ることによって、勝手に目をまわし、倒れてくれる。けっこうしつこく廻らないとダメ。

場所	赤	黄	青	備　考
フワフワさん×5		15		1体につき3枚の黄コインが手に入る。雪に関係しているコースに多数出現している。
スライダー		72		コース大半のコインが、手に入る。最初にここを滑ってから他のコインを集めよう。
スライダー			1	マリオのスピードを上げ、取るようにしたい。取ったあとは、スピードを落として！
スローマン		3		スローマンの周りを廻ると、勝手に溶ける。移動はしないので、距離を計ればOK。
青スイッチ			2	スライダーでコインを大奮発したためか、スイッチによる青コインは2枚のみ。
スライダー小屋のえんとつ		5		スライダー小屋に入るとき、どうしても取れてしまう、この5枚。
えんとつ付近の木の上	1			木の頂点で逆立ちをしてゲット。こうすることによって、1UPキノコが出る木もある。
雪山の斜面	1			1UPキノコが入っている黄ブロック近辺の斜面。ここへは、歩いて取りに行こう。
壊れた吊り橋	1			目の前には、8枚集まったときのパワースター台座がある。そこへははばとびで。
スライダー到着小屋の木	1			近くには、スライダーで得たパワースターがある。間違っても取らないように。

場所	赤	黄	青	備　考
リフト到着地点	1			多少ぐらぐらと揺れるリフトだが、3Dスティックに触れなければ落ちる心配はない。
親ペンギンのワープゾーン	1			雪山頂上の壊れた橋の先端から、ふもとの親ペンギン付近までワープする。
ふもとのワープゾーン裏	1			位置的には、8枚の赤コインのパワースター台座のちょうど真下にあたる。
氷の柱	1			雪ダルマ付近の大砲で、雪山中腹にある氷の柱へ。赤ボムへいと話をしておくこと。
雪山の斜面		28		滑るので、注意。100枚目は、斜面ではなく平坦な道で取りたい。

➡ふもとのワープゾーン裏の赤コインは、こんなところにある。死角になっていて、見つけづらい

コース5

テレサのホラーハウス

テレサたちお化けが巣くう大きな洋館
2階へ行けない！　家具が襲ってくる！
「ケケケ」と不気味な笑い声が響きわたる
何とも悩ましいミステリーハウスだ

1階

テレサの隠れ部屋
スケスケマリオでテレサの絵を突き抜けよう。また，館の外側から進入するルートもある

アイクンの部屋
アイクンは，その周りを回転すると倒れる。青コインを出してくれるお得な敵だ

崩れる足場
マリオの体重がかかると，一瞬で崩れ落ちる。落ちると，メリーゴーランドにたどり着く

キラーピアノ
マリオを見ると，鍵盤の歯をガチガチいわせながら襲いかかってくる。弱点はない

テレサのメリーゴーランド
館の地下にある大広間へ行くには，ここから飛び降りればいい。また，館の外にある小屋のエレベーターを使うルートもある

金網の上

カベキックを使って，金網の上に乗れば，1階から2階へショートカットができる

棺の部屋

マリオが近づくと，棺が突然立ち上がる。その下には，赤コインが2枚隠されている

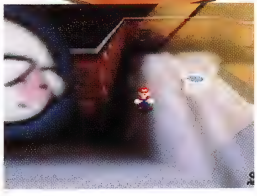
2階

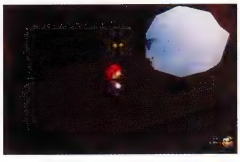
本棚お化けのスイッチ

順番通りにパンチをすると，秘密の扉が出現。扉の向こうには，パワースターが輝いている

屋根裏部屋への足場

突き出した足場から，横の壁をカベキック。すると，屋根裏部屋にたどり着く





屋根裏部屋からバルコニーへ出ると，ボステレサがマリオの到着を待ちかまえている

「テレサのホラーハウス」に来るための条件

☆パワースターを12個持っている

1 おやかたテレサをさがせ

正面に見える大きな館の中にいる5匹小さなテレサを倒すと親方テレサが現れる。ちなみにここではスケスケマリオに変身できればラクだが、できなくてもクリアはできる。

1階の部屋をすべて回り、出会ったテレサをすべてヒップドロップで飛び越えるようにして倒す。正面入り口から見て、左から2番目の部屋にある青ブロックが実体化していればテレサの隠し部屋に侵入できる。まだなら館の裏側から回る。

合計5匹のテレサを倒したら音が鳴る。館1階のロビーへ行くと、親方テレサが出現しているはずだ。ザコと同じくヒップドロップで攻撃。3回当てれば勝てる。

⬇お城の中庭にいる中型テレサを見つける。こいつを倒せばホラーハウスへの入り口が開かれる

⬇足場が狭い場所も。足を踏み外すと館の隣にある小屋の地下へと続く通路に落とされることになる

⬆ザコを倒すと意味深なメッセージとともに青いコイン。これを5回繰り返せば親方が出現する

⬆親方テレサはボディアタックなどさまざまな攻撃で倒せる。ただヒップドロップが一番のおすすめ

2 テレサのメリーゴーランド

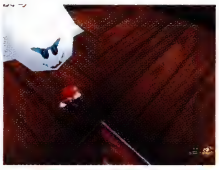
テレサの館の地下にあるメリーゴーランドにちなんだイベント。ここへ行くには館のそばにある小屋に入り、エレベータで地下に降りて、2つある扉のどちらかから中に入る。メリーゴーランドの部屋に出たらザコテレサをすべて倒す。直後に出現する大型テレサを倒したら、パワースターが手に入る。

小屋の1階にいるアイクンは周りをグルグル回るだけで倒せる。地下の部屋でのザコテレサはスター1と同じ要領で。ここでも5匹を倒すと親方が出現する。ただし、足場は回転しているし、炎が出現する壁もあるので気は抜けない。派手に動き回るより、背中を見せておびき寄せる戦法に徹するべき。

⬆館の中のあちこちの穴から落ちても、メリーゴーランドのある部屋に行ける

⬆炎を吹き出す壁には注意。尻に火がつくとマリオはしばらく勝手に走り回ってしまう。ただし、方向のみ操作はできる

⬆ザコテレサはヒップドロップで倒すのがいい。一度にまとめて2匹倒すなんてこともできる



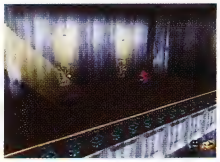
⬆大型テレサはヒップドロップで3回攻撃すればいい。ジャンプキック、ボディアタックも有効

3 ほんだなのおばけのなぞ

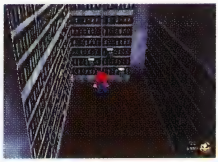
親方テレサを倒していれば館1階中央に大きな階段ができている。いよいよ館2階の探索だ。本棚に仕掛けられた謎を解いて、その奥にあるパワースターを取る。

2階に上がったら左から2番目のドアを入る。本棚が並んでいる部屋だ。この本棚地帯を歩くと本棚から本が飛び出してダメージを受けてしまう。とはいえ、ここで体力を多少失ってもゴールはすぐ先。あまり気にする必要はない。

U字型の部屋を奥まで行くと本棚から3冊の本が突き出ている。これを正しい順番でパンチで押し込めば本棚が消えて奥の部屋への扉が現れる。中央、右、左の順だ。奥の扉を開ければスターは目の前だ。



⬆2階の左側。ここの部屋に本棚はある。



⬆扉をくぐると本棚地帯へ。本が飛び出て攻撃してくる。

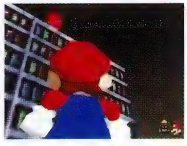
⬅奥に行き着くとそこには本が3冊。中央、右、左の順に押し込めば道が開ける。非常に簡単なイベントだ

4 8まいのコインはどこだ

8枚コインのありか

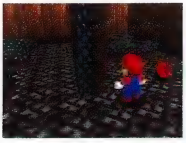
⬆1階の最も左の扉の部屋。ピアノの陰に一枚

⬆1階左から2番目の扉から。本棚の上に一枚



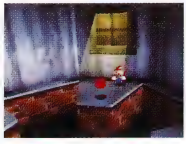
⬆同じく2番目の扉のもう一つの本棚の上にある

⬆同じく棺桶置き場。左手前から2個めの下にある



⬆2階の階段右隣の部屋奥。右手前の棺桶の下にある

⬆1階の左から3番目の部屋。赤い金網の上にある



⬆1階の最も右の扉を入った先。足下に注意

⬆2階階段から右に2つ目の扉。奥の部屋にある

テレサの館の中に8枚の赤コインが配置されている。すべてが館内から簡単に行ける場所にあるので、1階から2階まですべての扉をくぐれば入手できる。

⬅ここの赤コインは棺桶の下に隠れているので、見逃しがちだ。接近すると棺桶が自動的に開くので、素早く取ろう。

5 バルコニーのボステレサ

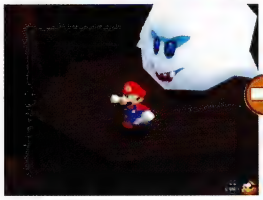
テレサの館の前で屋上を眺めてみよう。大きなテレサの姿が見えるはず。そこがバルコニーだ。あのテレサを倒すために館をのぼっていく。

2階の最も右の扉から部屋に入ると、すぐ目の前に一段高い足場がある。ここからカベキックを使って上のフロアに行くことができる。コツとしては扉方向に向かってやや斜めの角度でカベにジャンプする。

月の光が射す屋根裏部屋から、すぐ右に見える大きな扉をくぐる。するとバルコニーにテレサがいるので、これまでと同じ要領で倒す。問題は倒してから。スターは屋根の上に出現する。あとは屋根のでっぱりに幅跳びで飛んで、ハイハイで館上部中央へ行こう。

⬇館の前庭から上を眺めてみると、どこにテレサがいるのか、一目で分かるようになっている

⬇三角形の足場で上を確認してからカベキック。次のイベントでもここを使うので練習しておこう



⬆巨大なテレサ。足場が狭いので、横を向いておびき寄せ、近付いてきたら振り向いて、パンチだ

⬆バルコニーから横を見て幅跳び。足場から再び上段へ。もし不安定ならハイハイで登った方が安全だ

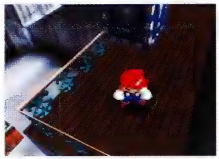
6 かくしべやのおおめだま

スター5でバルコニーに行ったときに、その手前で、大きな絵のある部屋があったはず。この絵をすり抜け、中にいるおおめだまを倒す。

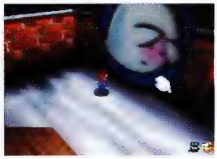
ルートはスター4とほぼ同じだが、スケスケマリオに変身して制限時間が切れる前に絵に飛び込まねばならない。

2階右のU字型の部屋を奥へ抜けると青ブロックがある。これを取って、前回触れた場所でカベキック。前もってしっかりと練習しておかないとここでつっかえてしまう。そして急いで絵を抜ければいい。

おおめだまを倒すには、もちろん目を合わせてからまわりをグルグル回るだけ。倒せば同じ室内にパワースターが現れる。



⬆U字型の部屋の奥にある青ブロック。これをとったら全速力



⬆絵のある部屋に到着したら急いで絵をすり抜ける

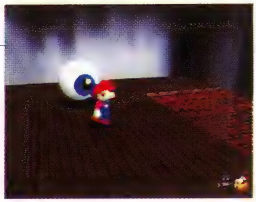
⬅ザコテレサが一匹絵のそばにいるので注意。中にいるおおめだまは例によって周りをグルグル回るだけで倒すことができる

100枚コインの取り方

コース5は、総数151枚とコインが多い部類に入る。黄コインは総数で17枚と少ないが、ここに住む11体のテレサすべてが、青コインを1枚ずつ持っているので、これがコインを稼ぐポイントとなっている。100枚は、あっという間に集まってゆく。ちなみに青コインが4枚出る青スイッチは、2階の屋根裏部屋にある。屋根裏部屋に上るには、カベキックを必要とする。

POINT 1

大きな目玉のアイクンは、周りを一周ほど廻ってやれば、勝手に目を回して青コインを出す。簡単でお得なので、見かけたら倒すようにしよう。

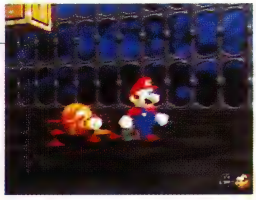


POINT 2

キラーブックやキラーチェアは、マリオの攻撃によって倒された場合のみ、青コインが1枚出現する。ジャンプキックで倒すのがベター。

POINT 3

1体につき、3枚もの黄コインを持っているガサゴソは、かなりお得な敵だ。100枚目の安全パイとして残しておくのもいいだろう。

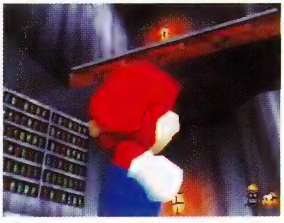


POINT 4

バッタブロックの3段ジャンプを活用すれば、高いところに上ることも可能になる。しかし、コインは散らかりやすく収集が面倒だ。

場所	赤	黄	青	備　考
屋根裏部屋の青スイッチ			4	屋根裏部屋へ上るには、ちょっとしたテクニックが必要になる。
ガサゴソ×3		9		倒したあとは、黄コインが散らかりやすい。速攻で回収しよう。
アイクン×3			3	館のおおめだまの倒し方も、アイクンと同様だ。パワースターをくれる。
キラーブック×3			3	勝手に壁にぶつかったりして自爆すると、せっかくの青コインを手にできない。
バッタブロック		5		3段ジャンプを利用して、離れ小屋の屋根の上にある1UPキノコを取ってもよし。
館の裏口付近の黄ボックス		10		黄ブロックを叩いた瞬間、その場で連続ジャンプをするとコインをうまく収集できる。
離れ小屋横のブロック×2		6		ひとつのブロックに、黄コイン3枚。ここからカベキックで、小屋の屋根上に行ける。
館2階のひつぎの下	2			ひつぎは近づけば起きあがる。ちなみに右の一番手前と、左の真ん中にコインがある。
キラーピアノの後ろ	1			近づいておびき出せばOKだ。キラーピアノは倒すことができないので注意しよう。
1階書庫の本棚の上	2			本棚に背を向けて後ろ宙返りすると、簡単に本棚の上まで上ることができる。

場所	赤	黄	青	備　考
館の一番右のドア	1			狭い足場のため、用心してカニ歩きで取りにいったほうが無難だ。
2階の床のしかけ付近	1			このしかけにはまって落ちると、メリーゴーランド付近の地下水路に落ちる。
2階の金網上	1			金網の下には、アイクンとテレサがいる。金網は足場が悪いので、慎重に取ろう。
館のテレサ×5			5	正面で向き合うと姿を消されてしまうので、背後から廻ってパンチで倒したい。
離れ小屋のテレサ×6			6	メリーゴーランドでお目にかかることができる。あわてず、1体ずつ倒して行こう。



➡屋根裏部屋へは床の縁に向かって助走、ジャンプして壁を蹴る。蹴ったと同時にスティックを進行方向に

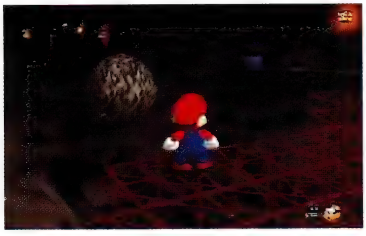
コース6

やみにとけるどうくつ

首長竜の住む地底湖，毒ガスに満ちた迷路
巨大な岩が転がってくる広間
闇に包まれた洞窟は，先に進めば進むほど
驚きと大冒険が待ち受けている

■ドッシーのいる地底湖
パワースターを手に入れるだけじゃなく，メタルスイッチがある滝にもつながっている

★START



■ゴロゴロ岩の広場
扉をくぐった場所から幅跳びをすれば，向こう岸までショートカットができる

ゴロゴロ岩の秘密

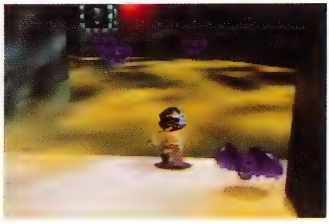
岩が落ちてくるあたりを見上げてみると，灯りが漏れる穴をふたつほど発見できる

金網の天井道

ケムリ迷路の非常口を抜けると，ここへ。うんていの要領で，金網を渡りきろう

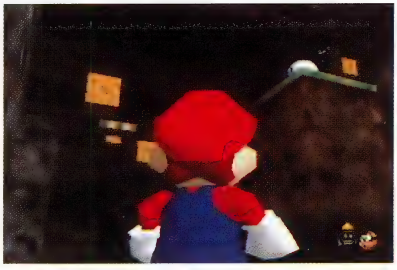
ケムリ迷路

毒ガスが充満した，危険極まりない場所。入ったらすぐにメタルマリオに変身しよう



操作リフト

盤面の矢印を踏めば，その方向に進んで行く。8枚の赤コインを集めるときに大活躍をする



作業リフト場

ケムリ迷路へ行くには，ここを通過する

「やみにとけるどうくつ」に来るための条件

☆パワースターを8個持っている
☆やみのせかいのクッパを倒している

1 ドッシーのいるちていこ

このコースは、ちょっとした迷路状になっている。ここのパワースターを入手するカギは、地下にある地底湖に棲む恐竜・ドッシーを使いこなすこと。地底湖に行くには、スタート地点から、左側の通路を通り、ゴロゴロ岩が転がり落ちる広場を抜ける。広場の先にあるエレベーターに乗れば、地底湖にたどり着ける。地底湖でドッシーを発見したら、その背中に乗る。気ままに動いているかのようなドッシーだが，実は操作が可能だ。マリオの顔が向いている方向へと進む習性を理解して，地底湖の中央にある小島へ誘導すればいい。ドッシーの背中でヒップドロップをして，頭に登る。再び首をもたげたら，小島へジャンプだ。

1 スタート地点から，左側の通路へ。緑のブロックで，メタルマリオに変身してからの方が安全だ

2 ゴロゴロ岩の広場は，ショートカットできる。幅跳びをして，すかさずジャンプキックをすれば，大丈夫だ

3 ドッシーの力を借りて，地底湖の中央にある小島へ。ドッシーが小島へ近づいたら，ヒップドロップで固定だ

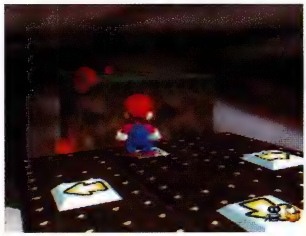
4 ドッシーが首をもたげたら，すかさずジャンプ。小島は滑りやすくなっているので，気をつけよう

2 そうさリフトのあかコイン

赤コインを８枚集めるイベントだ。スタート地点から右側の通路を進めば，そうさリフトのある作業リフト場へと出る。地面に着地したら，案内板のちょうど反対側にある階段を昇る。これで，そうさリフトにたどり着ける。そうさリフトは，盤面にある４種類の矢印のどれかを踏むと，その方向へ進んでいく。端に立ちすぎると，そうさリフトのバランスが崩れ，マリオは地面に落ちてしまう。マリオをなるべくリフトの中心に立たせるように気を配りながら，上手に操作していこう。空中に浮かんだブロックを破壊すれば、中から赤コインが出現する。このやり方で，赤コインを４つ集められる。残りの４つは，そうさリフトの出発点近くにある自動リフトで入手する。

⬆そうさリフトのある作業リフト場には，スタート地点から右側の通路を抜ける

⬆そうさリフトには，案内板の反対側にある，この階段を昇っていく



⬆そうさリフトを上手に操って，ブロックに隠された赤コインを集めていく。ブロックは，パンチで破壊できる

⬆自動リフトに乗れば，残りの４枚の赤コインも入手できる。バサバサには，ジャンプキック

3 メタルでダッシュ

ここのパワースターを入手するには，メタルマリオに変身できることが大前提。スタート地点から右側の通路を進み，ゴロゴロ岩の広場へ。ここを通過し，地底湖へ行く。入り口にある緑ブロックで、メタルマリオに変身し、そのまま地底湖へと入る。湖の底には、一本の道が敷かれているので、道なりに進んで行く。メタルマリオに変身していられる時間には制限があるので，ひと息に進むこと。道の終わりにあるスイッチを踏むと、パワースターが隠されている廃坑へ行けるようになる。廃坑の中のふたつの穴は，幅跳びで超えられる。ただし，ひとつめの穴をギリギリに飛ぶと，勢い余って，ふたつめの穴に落ちてしまいがち。

▲スタートから左側の通路を抜けて，地底湖へと行く

▲メタルマリオの変身時間には制限があるので，一気に前進

◀炭坑の奥にパワースターを発見。穴から這い出てくるガサゴソは、いちいち倒していても、キリがないので無視しよう

4 ケムリめいろをぬけて

ケムリ迷路へ行くには，まずは作業リフト場へ出ること。ここから、そうさリフトのある広い空間から伸びる通路を伝って行く。ケムリ迷路は、そこにいるだけで毒に犯され、ジワジワと体力が奪われる恐ろしい場所だ。ただし，メタルマリオに変身している時間だけは、その恐怖から逃れられる。ケムリ迷路の出口は、「ただいま閉鎖中」だとか。ならば，案内板に記されていた避難所を探せばいい。スタート地点から左に壁づたいに進めば，うっすらと４本の筋が引かれたポイントに出会うはず。ここで壁向きに２段ジャンプをすれば，避難所へとたどり着ける。バサバサの襲撃を避けつつ，通路を進み，エレベーターで上にのぼろう。

▼地底湖へ行く道すがらで，金網に囲まれたパワースター。これを入手するイベントだ

▼ケムリ迷路の案内板に記された３つの青い丸。これが避難所だ。ちなみに矢印は出入り口だ

▲４本のスダレがある壁が，避難所の入り口。この手前のくぼみに，はまらぬように注意だ

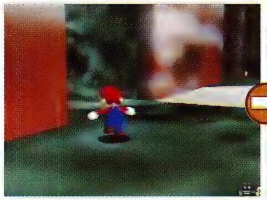
▲避難所の通路を抜け，エレベーターで上の階層へと昇る。ここまでくれば，パワースターは目の前だ

5 ケムリめいろのひじょうぐち

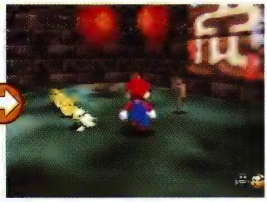
ケムリ迷路には，閉鎖中の出口や3カ所の避難所の他に，非常口が存在する。この非常口に隠されたパワースターを見つけるイベントだ。

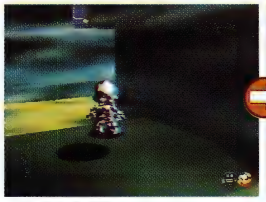
非常口へ行くには，スタート地点から左に壁づたいに進めばいい。なかなか見つからない場合は，モグラのチョロプーがいる場所に立ち，マリオ視点で，アチコチをよく調べてみよう。銀色に鈍く光る非常口の扉を見つけたら，そのまま直進する。エレベーターで上に昇れば，ゴロゴロ岩の広場へと出る。ここから，金網につかまって，その奥にあるパワースターのある場所へと行く。金網を渡るさいは，90度カーブが難所となる。マリオ視点の遠目で，広く見渡せるアングルにした方が安全だ。

⬇作業リフト場からケムリ迷路へ行くには，このルートを通る。ちなみに，奥のルートはケムリ迷路の出口となる

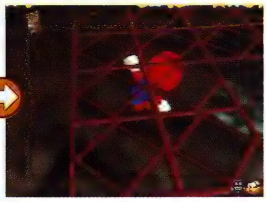


⬇この穴を落ちると，そこはケムリ迷路。入った瞬間に体力が奪われはじめるので，すかさずメタルマリオに変身





⬆ケムリ迷路の非常口に続く扉は，この場所にある。モグラのチョロプーを目印にするといい



⬆金網の幅が狭いので，難しいポイントとなっている。マリオの手が金網から外れぬよう，注意しながら進もう

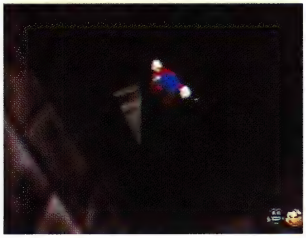
6 ゴロゴロいわのひみつ

地底湖へ行く道の途中で，どこからか巨大な丸い岩が転がってきては，マリオの行く手を阻む場所がある。ここがゴロゴロ岩の広場だ。

このゴロゴロ岩にまつわる謎を解き明かすイベントだ。まずはゴロゴロ岩がひっきりなしに落ちてくる場所へと行く。ここでマリオ視点に切り替えて，上空をくまなく調べてみよう。すると，壁の途中に，小さな穴があるのが分かるはずだ。カベキックで，この穴に飛び移ろう。地底湖へ続く扉を正面に見据え，左側の壁にカベキックをするといい。このやり方が難しい場合は，右側の壁をカベキックする。すると，もうひとつの穴にたどり着くので，ここからジャンプすれば，パワースターだ。

⬆ゴロゴロ岩の動きはランダムで，分かりにくい。ぶつかったら，大きなダメージを受ける

⬆ゴロゴロ岩が落ちてくる場所を，マリオ視点で眺めと，怪しげな穴が見つかる

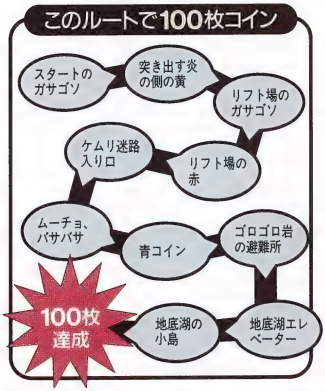


⬆ジャンプの高さが足りなくて，穴にたどり着けない場合は，横宙返りから，カベキックをしてみよう

⬆対面の穴に昇って，そこからパワースターめがけてジャンプする方法もある

100枚コインの取り方

コイン総数は139枚。コース自体が二手に分かれているため、100枚に達するまで、非常にウロウロと忙しい。重要な青コインのスイッチは、ケムリ迷路の中にあるため、100枚コインに挑戦する前にメタルぼうしは必ず取っておこう。リフト場及びケムリ迷路から地底湖へと抜けるのが、理想のルートだ。ガサゴソやバサバサといったキャラクターを一匹ずつ倒す、地道な努力も必要となる。



POINT 1

地底湖に向かうエレベーター付近から、地底湖の離れ小島まで、約20個近くのコインが見つかる。少々遠回りにはなるが、ぜひ訪れたい。

POINT 2

ケムリ迷路入り口にも黄コインが。出逢うとすぐに弾を連射してくるムーチョも、大事な資金源。迷路のキャラクターはすべて倒す勢いで行こう。

POINT 3

ケムリ迷路で、意外と時間を食うのがバサバサ退治かも。面倒であれば、迷路を抜け、地道に赤コインをせっせと集めるのも手だ。

POINT 4

ケムリ迷路の中にある青コインのスイッチは、押さえておきたいポイントだ。青コインの出現場所は、バサバサとは通路反対方向なので注意。

場所	赤	黄	青	備　考
スタート地点ガサゴソ×2		6		メタルぼうしで突っ込むかジャンプで踏みつけ。コインがけっこう多い。
スタート地点吹き出す炎横		5		炎は真上に吹き上げるだけなので、コインを取るのは楽。奈落の底には注意。
リフト場のガサゴソ×2		6		単体で3枚のコインを持っているので、けっこうおいしいキャラクター。
リフト操作の赤コイン	8			たまにブロックの中に赤コインが隠されている。パンチで割ろう。
リフト場のアイクン×2			2	倒せば1体につき青コイン1枚だが、足場がよろしくない。余裕があれば取ろう。
ケムリ迷路の入り口		5		なんの障害もなく手に入るところ。そのままケムリ迷路に突入しよう。
ムーチョ×4		8		ぜひともメタルぼうしで突っ込んで倒したい。1体につき黄コイン2枚。
バサバサ×11		11		ケムリ迷路を中心に、どこでもちょろちょろと出てくる。1体につき黄1枚。
ケムリ迷路の青コイン			7	迷路の非常口に縦並びで4枚。他は地面に順序よく並んでいる。
非常口の金網		5		迷路の非常口からエレベーターに乗れば、金網に黄コインが連なっている。

場所	赤	黄	青	備　考
ケムリ迷路本物の出口		5		コインもあるし倒せるキャラクターもいるので、けっこう儲かる。
ゴロゴロ岩の避難所		5		割となんの苦労もせずに手に入る。こまめに集めていこう。
大穴・地底湖ガサゴソ×2		6		コインが散らかる場合がある。コインを追いかけて大穴へは入りたくない。
地底湖へのエレベーター		8		100枚目は、ぜひともこういった地上で手に入れたい。
地底湖の小島		8		ドッシーの背中に乗れば、たやすく行ける場所。以外と穴場だ。

➡ケムリ迷路の本物の出口はわかりづらい。壁の色が変わっているところを目安に後ろ宙返りをしてみよう

コース7

ファイアバブルランド

黒くて固い敵・どんけつが支配する火の国は
中央に炎を吐き出す活火山があり
足場といえば，トラップだらけ
まさに“マリオ泣かせ”のコースといえよう

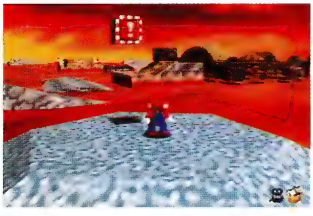
ワープゾーン
アイクンの下のくぼみに
落ちれば，瞬間移動

足場
安定した足場の上には，体力回復に役立つ
黄色いコインが数多く配置されている

15パズルの赤コイン
ここに来れば，8枚の赤コインがすべて揃う。
ただし，足場は極めて不安定で危険度が高い

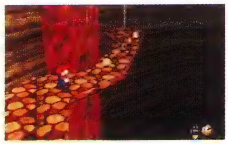
ノコノコのコウラ
スター5以降になると，コウラが入った黄色い
ブロックが，この場所に出現する

ワープゾーン
近くの赤ブロックではねマリオに
変身できる。ファイアバブルラン
ド攻略の基本地点だ



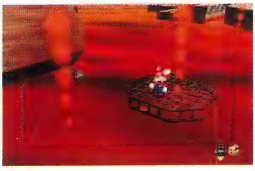
★START

ボスどんけつ
強力な突進力を誇る敵も，溶岩の海には弱い

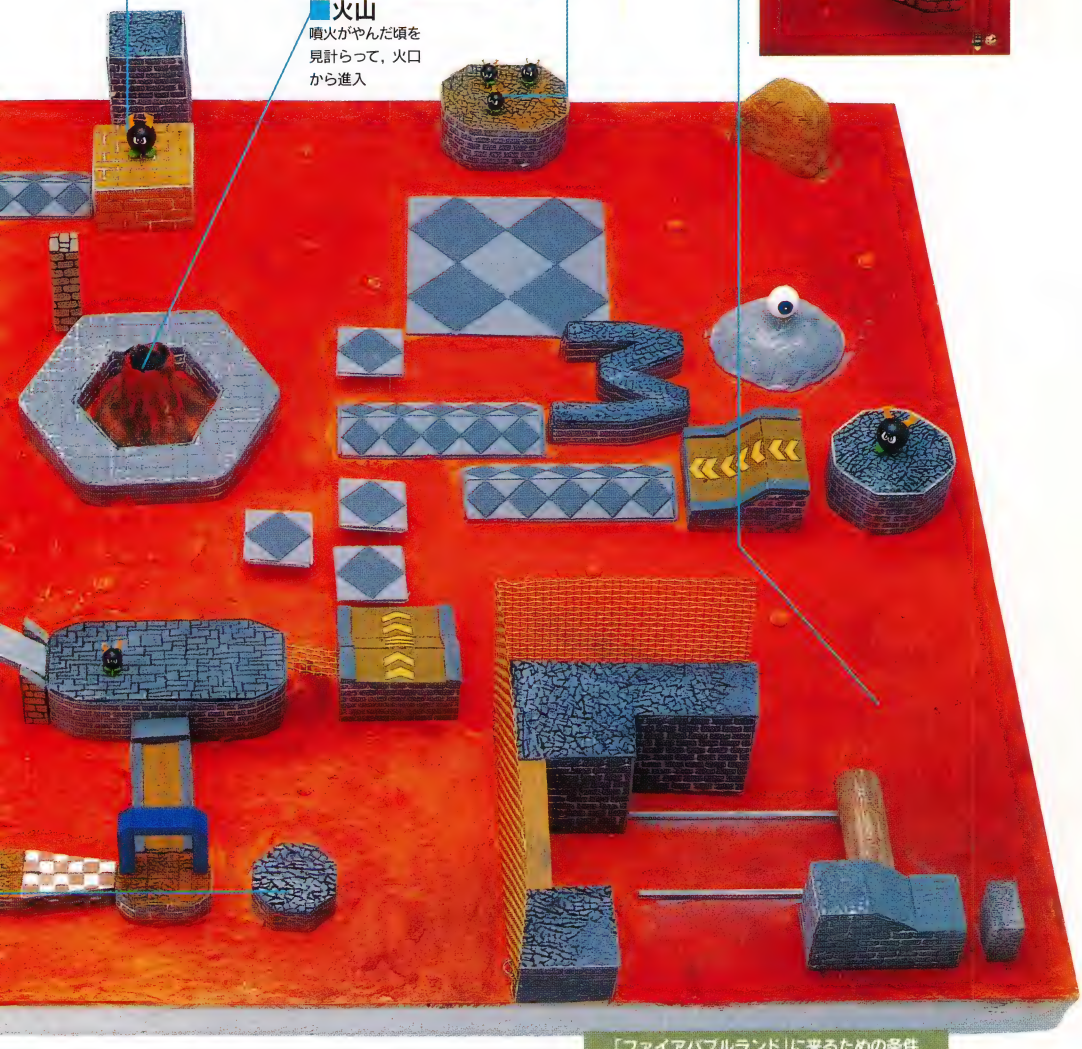


どんけつ隊
小さなどんけつが3匹揃って「どんけつ隊」。チームワークで攻めてくる

金網へのルート
スター4を取るための正しいルートがここ。吹き上げる炎を避けつつ，カゴで移動する



火山
噴火がやんだ頃を見計らって，火口から進入



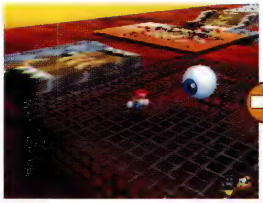
「ファイアバブルランド」に来るための条件

☆パワースターを8個持っている
☆やみのせかいのクッパを倒している

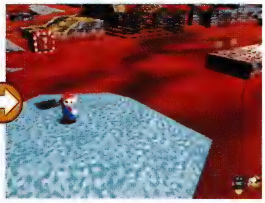
1 おとせ ボスどんけつ

ファイアバブルランドの浮島にいる、黒くて丸くて固い敵・ボスどんけつと対決する。ボスどんけつのいる浮島までは、道なりに行けるが、途中に難所が多いため，おすすめはできない。ここはねマリオに変身して，安全な空の道を行くのがいいだろう。はねマリオに変身する方法は，スタート地点からどんけつがいるT字路を右へ進む。その先にいるアイクンを倒したら，へこんだ床へ降りる。ここがワープゾーンだ。ワープをすると，赤ブロックがある足場へたどり着く。ここではねマリオに変身して，ボスどんけつのいる浮島へ飛んでいこう。ボスどんけつの倒し方は，溶岩に叩き落とすこと。ジャンプやジャンプキックが有効だ。

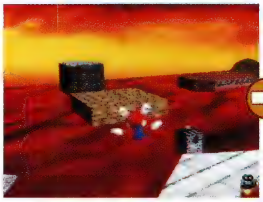
⬇アイクンの真下に，ワープゾーンがある。ちなみに，アイクンを倒さなくても，ワープゾーンへは行ける



⬇ここがワープゾーンの出口。赤ブロックではねマリオに変身可能。このコースの攻略は，この場所が基本となる



⬆ドンケツのいる浮島は，ワープゾーンの出口から，右斜めに飛んで行けば，すぐに見つけることができる

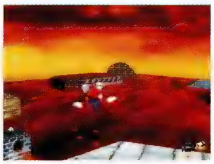


⬆どんけつを倒した後に，浮島の後ろの台座にパワースターが出現。この階段は踏むと崩れるので，一気に通過だ

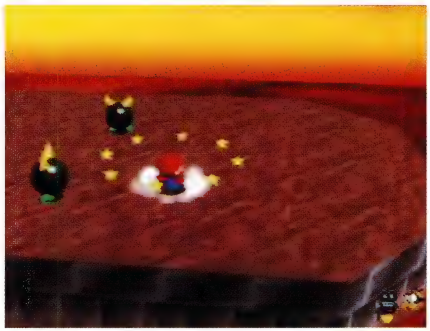
2 たたかえ! どんけつたい

3匹のどんけつと対決するイベントだ。どんけつ隊がいるステージは、ボスどんけつがいる浮島の横にある。このステージへ行くには，アイクンの下にあるワープゾーンを通り，はねマリオに変身して飛んでいくのが確実だ。どんけつ隊の倒し方は，溶岩の海へ叩き落とすこと。ジャンプキック，ジャンプ，あるいはヒップドロップが有効だ。得意な技を使って，ひたすらに溶岩へ叩き落とすこと集中しよう。ただし、3匹を一度に相手にするのはやっかいなので、まずは1匹をステージの端へと誘導して、確実に倒した方がいいだろう。どんけつ隊をすべて倒した後に、またまたボスどんけつが登場するが，ここまでくれば楽勝だ。

⬆どんけつ隊のステージへは，途中で着地して，高度を稼ぐ



⬆どんけつ隊のステージはここ。ボスどんけつのいる浮島の横だ

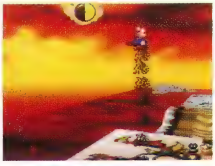


⬅どんけつ隊は誘導して、一匹ずつ倒す。ダメージを受けたら、ステージ上の黄色いコインで、すかさず体力を回復しよう

3 15パズルのあかコイン

8枚の赤コインを集めるイベント。このコースの赤コインは、クッパの絵が描かれた巨大なパネルの上に集まっている。しかし，このパネルがくせ者で、まるで4×4パズルのように常にどれか一枚が移動して，マリオを溶岩へ落とそうとたくらんでいる。クッパのパネルへは，アイクンの下にあるワープゾーンを通り，はねマリオに変身して飛んでいく方法がおすすめ。空白のスペースは、隣接するパネルが次に移動する，という証拠。近寄らないようにしたい。また，実は角にあるパネルは，クッパの顔の左上のモノを除いて，どれも固定されているのだ。残りの3つの角のパネルを足場にしながら，赤コインを確実に集めていこう。

↑振動はパネルが動く合図。ブルブルときたら，逃げ出そう



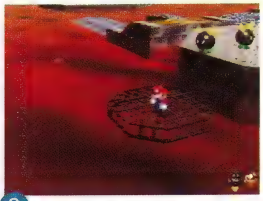
↑パニック状態のマリオだが，若干のコントロールは可能だ

←溶岩に落ちてしまっても、赤コインを取ればダメージを回復できる。だから、ここの赤コインは豪快に集めて回りたい

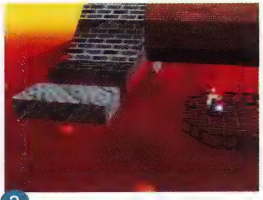
4 コロコロまるたわたり

コースの右側、巨大な柵に囲まれた一帯にあるパワースターを取るイベント。このパワースターを取るには，スタート地点からどんけつのいるT字路を右へ進み，動くカゴへ乗る。動くカゴで移動するさいは，溶岩の海から吹き上げてくる炎に注意しよう。カゴが到着したら，レンガ模様の足場へ。そこから巨大な丸太を利用して、パワースターのある場所まで行く。丸太は進行方向に立つと，転がりはじめる。ただし，そのままだとマリオが溶岩へ落ちてしまうので，常に3Dスティックを進行方向とは反対に入れておく。あるいは、はねマリオに変身して、柵を飛び越える方法がある。その場合は，スタート地点のアーチに一度着地し，そこから跳び直して高度を稼ぐこと。

1 巨大な柵へ近づくには，T字路を右へ進んでいく。グラグラする床，浮き沈みする床は，特徴を把握すること



2 カゴは自動運転。吹き上げてくる炎がとても危険なので，溶岩の湖面の動きに細心の注意を払おう



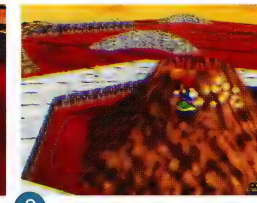
3 カゴの近くにある石の足場は，体重をかけると沈んでしまうので，すぐにレンガの床へとたどり着こう

4 丸太を転がすさいは，進行方向と反対に3Dスティックを入れ続ける。転がりきったら，パワースターだ

5 かざんのパワースター

コースの中央にある火山，ここに隠されたパワースターを取るイベントだ。火山へ行くには，周りの回転板からジャンプして火口に進入する。しかし，この方法だと，吹き上げてくる炎からダメージを受けてしまうので，ノコノコのコウラに乗って，一気に火山へ突入する方法をおすすめしたい。ノコノコのコウラは，スタート地点から直進してつきあたりのポイントのボックスの中にある。火山に進入したら，ひたすらに右へと進む。トラップを避けつつ，壁沿いの通路をどんどんと昇っていく。溶岩の滝を超えたら，ポールが立ち並ぶポイントへ。次のポールへ飛び移るさいは，マリオの背中を進行方向へ向けること。

1 ノコノコのコウラが入った黄色いブロックは，このイベントから出現。スタート地点から前進すれば発見できる



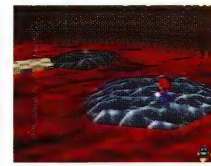
2 火山の噴火がやんでいるうちに，火口へ進入する。コウラが壊れないように，回転床はジャンプで飛び越えよう

3 火山のスタート地点から，とにかく右へ進んでいく。なお，ここでマリオが死んでも，ここから再スタートとなる

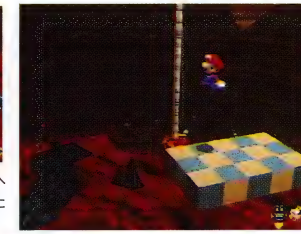
4 パワースターにたどり着くまでには，トラップが続出する。比較的易しめなので，ひと息に進んでしまおう

6 かざんのリフトツアー

火山に隠されたパワースターを取るイベントだ。火山へ行くには，ノコノコのコウラに乗って，一気に進入すると気持ち良く，また安全だ。火山に入ったら，ひたすら左へ進んでいこう。自動リフトに乗ったら，しばらくはそのまま。ふたつめのリフトが見えてきたら，ジャンプして飛び移る。このリフトがポールにさしかかったら，ジャンプしてポールへしがみつく。ポールをよじ登って，ファイアーバーに触れないギリギリの高さで，ストップ。ポールからジャンプする場合は，マリオの背中が進行方向になるので，しっかりと狙いを定めておく。ファイアーバーが通り過ぎた瞬間に，ジャンプ。さらに新たなポールによじ登ろう。

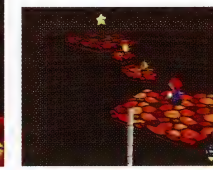


▲火山のスタート地点から左へ進んでいく。リフトを発見したら，それに乗ること



▲ポールとの間はさほど離れていないので，気楽に飛ぼう。迷っていると，リフトが落ちる

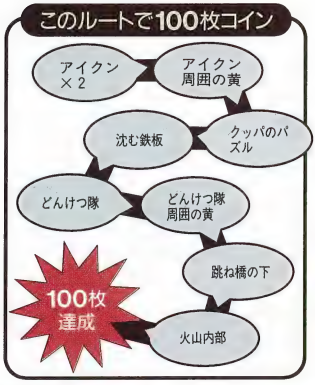
▲ファイアーバーにギリギリで触れない場所で待機。バーが頭上を通過したら，ひと息で次のバーへと飛び移る



▲細かな足場は，小さなジャンプ。着地したら3Dスティックをニュートラルにするのがコツ

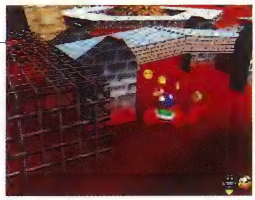
100枚コインの取り方

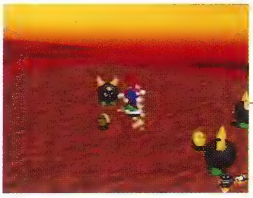
ノコノコのコウラを取るか取らないかで、100枚コインを集める難易度も、グッと違ってくるコースだ。ちなみにコウラが出現するのは、スター5「かざんのパワースター」とスター6「かざんのリフトツアー」だけ。スタート地点からまっすぐ行くと、黄色のブロックがある。それを叩けば、コウラが出てくるというわけ。コウラがあれば、溶岩の海を一気に駆け抜けることができる。



POINT 1

コウラに乗れば、ホント便利。ちょっとしたスノーボーダー気分だ。コース7のコイン総数133枚を集めようと思ったら、コウラは必需品となる。



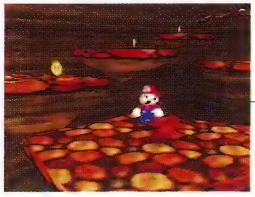


POINT 2

どんけつ隊のまわりにもコインがたくさんある。コウラに乗ったままどんけつ隊にぶつかると、落としていったコインも収集しやすい。

POINT 3

沈む鉄板やクッパのパズルの上は、コインの宝庫。コウラに乗ったままパズルの穴に落ちても、パズルの下から抜けられるって知ってた?

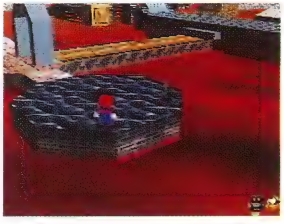


POINT 4

火山の中にも、黄コインがある。火山に入ると、パワースターを取るまでは戻れないので、ここは最後に集める。ここにはどんけつもいる。

場所	赤	黄	青	備　考
どんけつ×8		8		3人編成と2人編成のどんけつ隊がいる。倒すのは苦労するので1体につき黄1枚。
どんけつ3人編成の周り		8		以外とおいしい場所。とりあえずどんけつは倒さずに、ここだけ頂いてもいい。
どんけつ2人編成の周り		8		足場が狭いため、コウラでさっさと取ったほうが吉。どんけつを倒しても可。
アイクン×2			2	金網のアイクンの下はワープゾーン。赤のはねブロックまで、ワープする。
沈む鉄板上		19		沈む鉄板や傾く台座の上に黄コインがある。できるだけ確保しておきたいところ。
クッパパズル		5		パズルの色彩が派手（?）すぎて、意外と目立たない。赤コインと一緒に奪取。
クッパパズル	8			パズルのスライドは速い。が、1度に動くのは1枚だけなので見極められる。
離れ島アイクンの周り		8		アイクンの周りを廻って倒すのと同時に、黄コインも取れる。ぜひ、コウラで。
離れ島アイクン付近の坂		5		坂全般は、コウラで取るのがベスト。ついでに1UPキノコも取れる。
はね橋の下		5		はねマリオでも取るのはちょっと難しいかも。安全パイのコウラで取りたい。

場所	赤	黄	青	備　考
バッタブロック		5		どこを狙って持ち上げていいか一瞬わからない。どんけつ3人編成を狙おう。
坂×2の黄		7		はねマリオや、コウラで取りたい場所。はねスイッチ近辺とボスどんけつ近辺。
火山入り口の廻る台座		3		吹き出す炎さえ避ければ、立ち止まっていても台が廻るので取るのは楽勝。
火山内部の黄コイン		24		点々とあるが、集めればけっこうな数になる。100枚達成はここでしたい。
火山内部のどんけつ×2		2		足場が狭いので、どんけつの出したコインは速攻で回収すべし。



➡コイン133枚を取るなら、コウラは必需品。3Dスティックの傾け具合によって、スピードが変化する

コース8

あっちっちさばく

ほとんどが砂と岩でできたこの国は
照りつける太陽光線が目に眩しい
砂漠にまつわるすべての謎の正解は,
ピラミッドだけが知っている

ワープゾーン
オニマスクンの道の端へ
瞬間移動できる

ピラミッドのてっぺん
頂上付近の窪みでパワー
スターが輝いている

ピラミッドの入り口
内部に進入するための通用口。ここへ来るには休憩所からはねマリオで飛んでくるか, ノコノコのコウラに乗ってくる方法がおすすめ

アリ地獄
マリオを飲みこもうと大きな口を開けている。足を踏み入れたら助からない, 恐ろしい場所

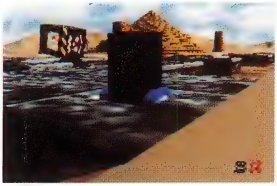
START

はげたかジャンゴ
パワースターを持ち運んだり，帽子を奪い取るなど，マリオに対するいたずらが生き甲斐

ピラミッドの外周
頂上まで歩いて行ける道が敷かれてはいるが，足場が細く危険なため，使わない方がいい

オニマスクンの道
マリオの行く手を阻むオニマスクンが闊歩している道。途中に赤コインが一枚ある

大砲
休憩所の屋根の上に，悪路に強いはね帽子とコウラがあるため，大した使い道はない



ワープゾーン
オアシスの近くへ瞬間移動できる

休憩所
屋根の上にあるブロックを壊せば，はね帽子とノコノコのコウラが手に入る。「あっちっちさばく」攻略のための基本地点となる

「あっちっちさばく」に来るための条件

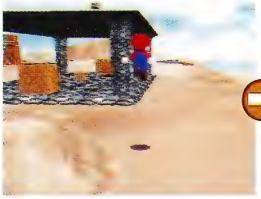
☆パワースターを8個持っている
☆やみのせかいのクッパを倒している

1 いたずらハゲたかジャンゴ

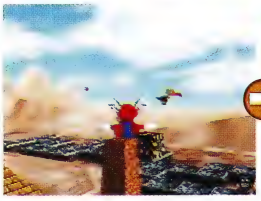
あっちっちさばくを我がモノ顔で飛び回っている、ハゲ鷹・ジャンゴ。その足にがっちりとつかまれているパワースターを取るイベントだ。

あっちっちさばくには、流砂やアリ地獄が散在している。あまりに危険で、おちおちとは歩いていられない。このコースを移動するには、まずはスタート地点から見えるオアシスの休憩所の屋根に3段ジャンプでのぼる。この屋根の上には、赤ブロックと黄色いブロックがあるので、これを利用して、はねマリオかノコノコのコウラで移動すること。パワースターを取るには、はねマリオに変身して、ジャンゴがいる柱の上に降り立つ。そこから、ジャンプすれば、パワースターが手に入る。

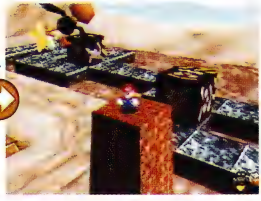
⬇オアシスの休憩所の屋根の上には、3段ジャンプでのぼろう。ここがあっちっちさばく攻略の出発点となる



⬇休憩所の屋根の上からジャンゴを確認する。赤ブロックではねマリオに変身すれば、一直線だ



⬆ジャンゴのいる柱へと飛び立つ。高度が下がらないように、3Dスティックを小刻みに手前に倒そう



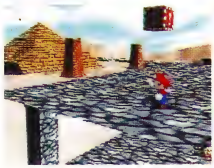
⬆マリオの影の位置をよく見て、柱の上にヒップドロップで着陸。あとへその場でジャンプをするだけ

2 ピラミッドのてっぺんへ

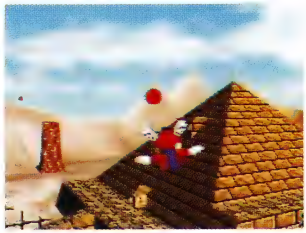
あっちっちさばくの中心に鎮座する巨大ピラミッド。その頂上付近にあるパワースターを取るイベントだ。

ピラミッドの外周には通路があるが、足場が悪く危険なので、これを伝って行く方法はおすすめできない。最も簡単なのは、はねマリオで飛んで行く方法。3段ジャンプでオアシスの休憩所の屋根の上に昇り、赤ブロックではねマリオに変身。そこから左斜め上の方向に位置している、ピラミッドのくぼみを目指して飛び立とう。あとは、高度が下がらないように気をつければ大丈夫だ。

休憩所の屋根の上にある黄色いブロックを利用して、ノコノコのコウラに乗り、ピラミッドの壁面を滑りのぼる方法も気持ちいい。



⬆休憩所の屋根からピラミッドを眺める。下腹の入り口の上に、くぼみがあるのが分かる



⬆はねマリオに変身して、一直線に飛んでいこう。高度が下がらないように注意だ

⬆はねマリオじゃなく、カメのコウラに乗ってもいい。途中でスピードが落ちても、ジャンプをすれば大丈夫だ

⬆くぼみの中のパワースター。せっかくだから、かっこいい取り方をしてみたい

3 きょだいピラミッドのないぶ

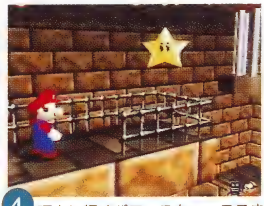
巨大ピラミッド内を探索し、パワースターを発見するイベントだ。まずはピラミッドの下腹部にある大きな入り口から、内部に侵入する。この入り口には、オアシスの台座の屋根の上のブロックで、はねマリオに変身するか、ノコノコのコウラに乗って、一気に突入しよう。

ピラミッドの中に入ったら、壁づたいに通路を右回りに進んでいく。金網、狭い足場、ビリキューの攻撃など、様々なトラップをくぐり抜け、どんどんと上に登って行く。ピラミッドの頂上にたどり着けば、パワースターが手に入る。なお、一階の中央の砂は足を取り、アリ地獄ともども、マリオの体を飲み込んでしまうので、落ちないようにしたい。

1 コウラのスピードが落ちてしまったときは、ジャンプを数回繰り返して回復する。これは基本

2 ここがピラミッドの入り口。通路をたどってくるルートは、危険だらけでおすすめできない

3 金網を渡るときは、Aボタンは押しっぱなし。失敗してしまう場合は、マリオ視点の遠めがおすすめ



4 頂上に輝くパワースター。ここまでくれば、ピラミッドの内部はあらかた歩き尽くしたことになる

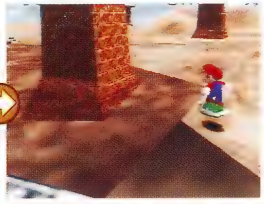
4 4つのはしらにたつものへ

ピラミッドの中の立て看板に、こんな謎かけが刻まれている。「4ほんのはしらにたつものには……」。そう、この4本の柱とは、ピラミッドの周りに立っている岩の柱のこと。4本の柱の上に立つには、はねマリオに変身して、空の道を行く方法がいいだろう。決められた順番はない。

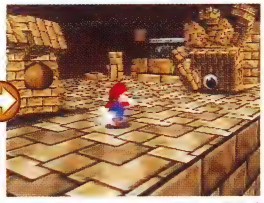
あるいは、ノコノコのコウラに乗って、4本の柱を一気に駆けめぐるやり方もある。ただしこの場合は、砂の段差が障害物となり、コウラを壊しがちなので一定の順路を通る必要がある。休憩所に最も近い柱をスタート地点にして、あとは、時計回りでめぐっていこう。ボス・イワンテの弱点は、手のひらの目玉。3回づつパンチを喰らわせよう。

⬇4本の柱をノコノコのコウラでめぐるときは、このルートで行こう。このふたつが1本目と2本目になる

⬇3本目と4本目の柱がこれだ。4本目に柱に昇ったら、その上でしばらく待機していよう



⬆4本すべての柱の上を周り終えたら、ピラミッドの上部が爆発。後にはボスへのルートが開く



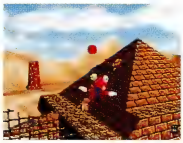
⬆ピラミッドのボス・イワンテの弱点は手のひらの目玉。攻撃を避けつつ、パンチを繰り出そう

5 とびまわれ8まいコイン

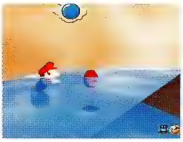
8枚コインのありか

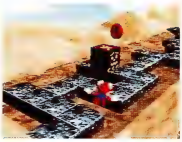
⬆ひとつめは、スタート地点からバックした場所

⬆ふたつめは、休憩所のブロックの中にある

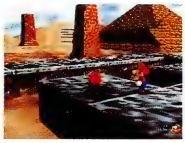

⬆ 3 つめは、空中にある。休憩所の屋根から飛ぶ

⬆ 4 つめは、少々分かりにくい。写真参考のこと


⬆ 5 つめは、さばくの端にある小さな池の中だ


⬆ 6 つめは、柱の上から飛びかかり取ろう

⬆ 7 つめは、ジャンゴがいた柱の近辺にある


⬆ 8 つめは、オニマスクンがいる道の上にある

コース中に散りばめられた、8枚の赤いコインを集めるイベント。このコースの赤コインは空中、池の中、はたまたコースの隅など、バラエティに富んだ場所に並べられている。

⬅赤コインは空中に 4 つ。地上に 4 つある。空中のコインはひと息に集めて回るのも手だ

6 きょだいピラミッドのナゾ

ピラミッドに秘められた謎を解いて、パワースターを入手するイベント。しかし、「謎」とはいっても、ここまで到達するには、ピラミッドの内部はあらかた探索済みのはずだけど……。答えは、足下にある。スター 3 のパワースターが置かれていた頂上の手前にの通路に、一カ所だけ端が欠けている場所があったはず。この切れ目から下を覗くと、そこには黄色いコインが回転している。この黄色いコインを 5 枚集めれば、パワースターが出現する。コインは、空中の棚に 3 つ、その下の流れる砂の通路にふたつある。空中の棚のコインは位置は一度では把握しづらい。トライ＆エラーを繰り返すのが最も近道だといえる。

⬇このパワースターを出現させる方法は、切れ目の下にある 5 つの黄色いコインを集めることだ

⬇切れ目から足下を覗く、下の棚に降りるには、いったん床にぶら下がった方が安全だ

⬆ 2 番目の棚は、 1 番目の棚から壁に向かって右下、 3 番目の棚はその左下側に位置している

⬆流砂の上に 4 つめと 5 つめのコインがある。砂に飲み込まれぬよう、小ジャンプを繰り返して進もう

100枚のコインの取り方

コインを100枚集めるには、砂漠とピラミッドの両方に足を運ぶ必要がある。しかし、いったんピラミッドの中に入ると、砂漠には戻れなくなってしまうので、まずは砂漠のコインを集めてしまおう。ピラミッドの中には、黄コインが47枚。青コインが3枚ある。「あっちっちさばく」のコイン総数は136枚。砂漠に60枚前後、ピラミッド内部に40枚、と理解した上で集めよう。

POINT 1

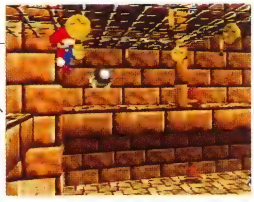
サンボはコウラで体当たりをしてもいいし、だるま落としの要領でパンチをしてもいい。ただし、頭を叩き壊さないと青コインは出ない。

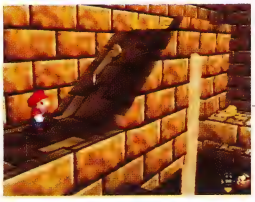
POINT 2

安全な場所にあるコインは、必ず取るようにする。赤コインを取るついでに立ち寄ろう。この近辺にはサンボもいるので、おいしいポイントだ。

POINT 3

金網で100枚達成するのはやめておきたい。達成した時点のスターが、金網をすり抜け、網の上に出現してしまい、取れなくなるので注意。





POINT 4

5階建てのピラミッドの上から下まで広範囲に渡って分布している黄コイン。この中は凝った仕掛けもないので簡単に集めることができる。

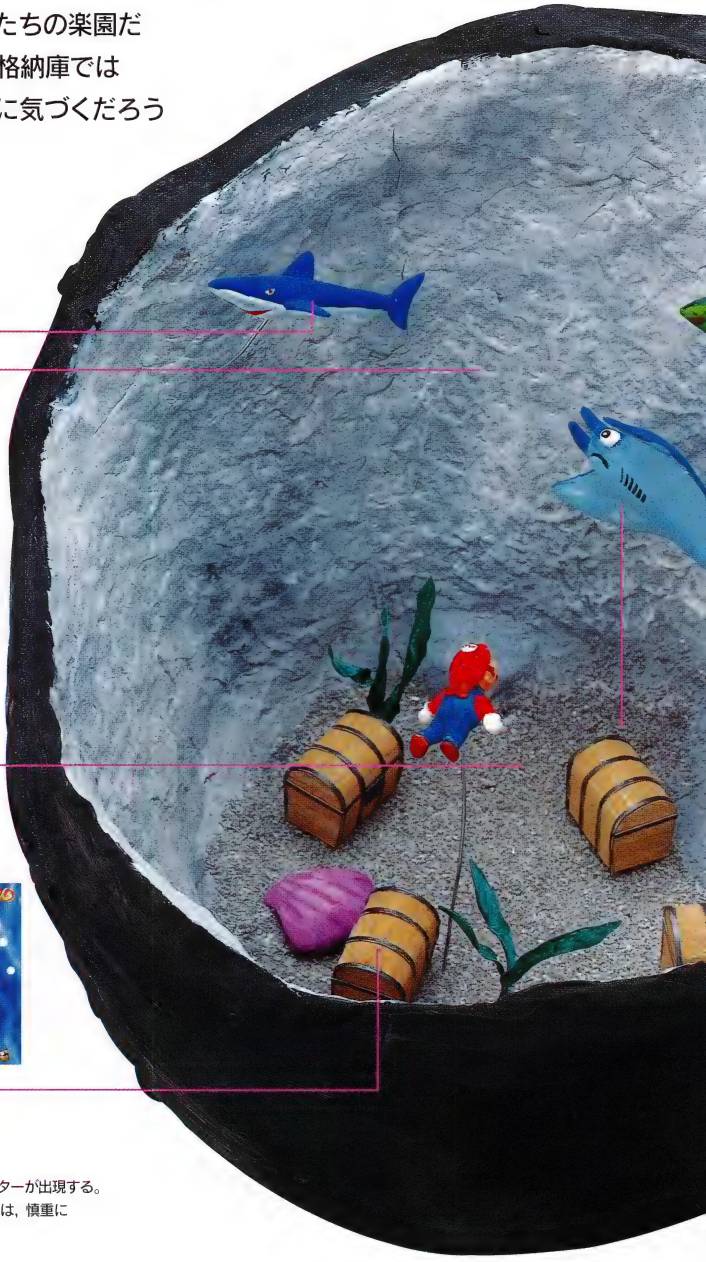
場所	赤	黄	青	備　考
ボムへい×2		2		逃げ回るより、コインが散らかることを思えば、持ち上げて投げたほうがいい。
プロペラヘイホー×2		4		1体につき2枚の黄コイン。踏むと回転しながら、しばらく浮遊感が楽しめる。
砂漠のクリボー×3		3		休憩所の1階にたむろしている。ブロックなどと一緒に取ろう。
スタートのバッタブロック		5		ボムへいやプロペラヘイホーなどの周りの敵を倒してから飛ぶのが吉。
休憩所付近のサンボ×2			2	砂漠にいるサンボ4匹を倒すだけでも、合計20枚がカウントされる。お得。
休憩所の小ブロック		3		クリボーや壁などの障害物に当てないと、どこまでも滑って流砂に飲み込まれる。
オアシス付近の柱の間		5		ジャンゴにぼうしを狙われやすいポイントでもある。取ったらすぐに移動。
ピラミッド入り口と反対側		5		ちょっと分かりづらいが、壁に沿って黄コインが5枚並んでいる。
4つの柱の上		4		柱の上に、黄コインが浮かんでいる。はねマリオで楽に取れる。
スタート地点後方の赤	1			後ろを振り返って歩くと、申し訳なさそうに1枚ある。

場所	赤	黄	青	備　考
休憩所1階のブロック赤	1			パンチで壊すと出てくる。ブロックは2つあるが、オニマスクン寄りの方。
オアシスの赤	1			ダメージを受けても水に浸れば、とりあえず回復するので、本当にオアシス。
オアシスのプロペラヘイホー		2		流砂にコインを飲み込まれることを考えたら、オアシス近辺の地面で倒そう。
オニマスクンの通路	1			はねやコウラがなくても取れる場所。オニマスクンに潰されてもオアシスで回復。
4つの柱付近の赤	4			4つの柱と隣り合わせのように、空中に浮かんでいる。柱から飛び立てば取れる。
オアシス付近のサンボ×2			2	近くに竜巻が吹き荒れている。巻き込まれないように。
竜巻付近のバッタブロック		5		3段ジャンプ目が砂の壁に激突するが、コインは砂を伝って下りてくる。
ピラミッド内クリボー×9		9		こういった安全パイのキャラクターは、必ず倒しておこう。
ピラミッド内青スイッチ			3	縦に3つ並んでいる。その場2段ジャンプぐらいで取れる。
ピラミッド内の黄コイン		38		ピラミッドなので、上に行けば行くほど足場は狭いが、コインは豊富だ。

コース9

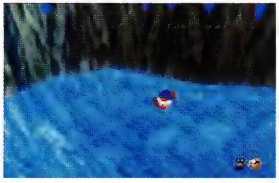
ウォーターランド

優雅に泳ぐマンタ，流線型の体を持つサメ
ここは海に棲むものたちの楽園だ
海底の洞窟を抜けた格納庫では
クッパの新たな野望に気づくだろう



ホオジロー
危険な表情をしているが，
こちらから挑発しない限り，
攻撃は仕掛けてこない

START
スタート地点はウォーター
ランドの上空だ



渦潮
海底の中央で渦を巻いている急
流。近くに行くと，その勢いに
引き込まれ，飲まれしまう

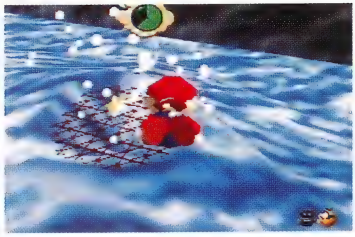
渦潮の宝箱
順番通りに開けるとパワースターが出現する。
渦潮近くの宝箱を開けるときは，慎重に

■潜水艦の格納庫

甲板のパワースターを取ると，天井に赤コインを残して，潜水艦はどこかへと去っていく

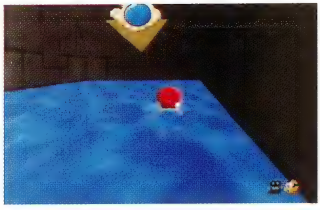
■噴き出す水

金網から吐き出される水の輪を５回連続でくぐると，パワースターが出現する



■格納庫への入り口

壁面の穴を先へ進むと，格納庫へ出る



■マンタ

尻尾の付近から漂う水の輪を５回連続でくぐると，パワースターをプレゼントしてくれる

「ウォーターランド」に来るための条件

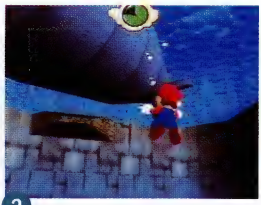
☆パワースターを30個持っている
☆やみのせかいのクッパを倒している

1 クッパのせんすいかん

マンタやホオジローが棲む水の国・ウォーターランド。このコースに隠されたクッパの潜水艦の上に、パワースターがある。スタート直後、空中から海中に着水したら、そのままの勢いで海底深く潜って行く。すると、どこかへと通じる洞窟が見つかるだろう。この洞窟を前へ前へと泳いで行けば、クッパの潜水艦が停泊している巨大な格納庫にたどり着ける。

潜水艦に登るには、まずは格納庫の通路へと上がる。床の大きなスイッチを踏みつけたら、潜水艦へつながる通路が出現する。この通路が消えてしまう前に、慎重に渡って、潜水艦にたどり着りつけばいい。潜水艦の甲板を一周すれば、パワースターを発見できる。

1 空中のスタートから着水。そのまま潜っていけば、ぽっかりと口を開けた洞窟の入り口が見つかる



2 洞窟を少しばかり泳げば、すぐに格納庫に突き当たる。息ぎれの心配は無用だ。

3 格納庫の床にあるスイッチを踏めば、階段が出現。ここでは制限時間に余裕があるので、確実に渡ろう

4 このパワースターを取ってしまうと、潜水艦は消えてしまうので、ゆっくりと観察しておくといい

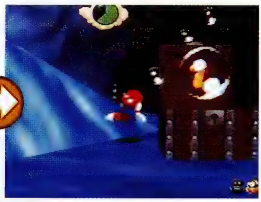
2 うずしおのたからばこ

ウォーターランドの海底に、４つの宝箱が静かに眠っている。この宝箱を決められた順番通りに開けて行けば、パワースターを入手できる。まず、壁際にある3つの宝箱のうち、近くに貝殻があるモノから開けてみよう。これが１番の宝箱だ。

あとは海底を壁際に沿って反時計回りに泳ぎ、出会った宝箱の順番に開けていけばいい。２番、３番の宝箱はこれで完了。最後は渦潮近くの宝箱。激流に巻き込まれぬように、細心の注意が必要だ。焦るあまりに、渦潮に巻き込まれたら、最初からやり直しになってしまう。近くの洞窟にいったん進入し、ここでマリオの体勢を立て直してから、近づいていく方法が確実だろう。

⬇海底の宝箱に近づくさいには、中央にある渦潮に巻き込まれないように注意したい

⬇宝箱を順番通りに開けると、カウントが始まる。間違えてしまったらイチからやり直しとなる

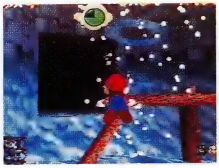


⬆順番が正しければ、宝箱の中から大きな気泡が浮かんでくる。これで息継ぎをしながら、先へと進もう

⬆最後の宝箱の近くの渦潮の巻き込みには、要注意。宝箱を開けたら、全力で平泳ぎをして逃げろ！

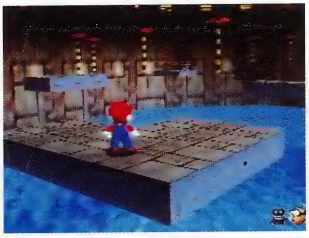
3 にげたクッパのあかコイン

スター1のパワースターを入手してしまうと、クッパの潜水艦はいずこかへと消えてしまう。その潜水艦が移動するさいに、格納庫に残していった8枚の赤コインを集めるイベントだ。まずは、海底の洞窟を通過し、格納庫へとたどり着く。通路に上がったら、床にある大きなスイッチを踏み、階段を出現させる。すると、ふたつの階段が一度に出現するので、スイッチから遠い方の階段を上がること。階段から小さな足場へと上がったら、リフトのように行き来する鉄棒に摑まる。この鉄棒に運ばれて、赤コインを集めていく、というわけだ。鉄棒から鉄棒へ飛び移るときは、マリオの背中を進行方向に正確に向けておくことが鉄則だ。

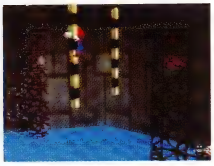


▲この巨大な穴に吸い込まれると、キノコ城の庭へと出てしまう。近づかない方が懸命だ

▲床のスイッチを踏んだら階段が出現。ふたつある階段のうち、遠い方を昇る



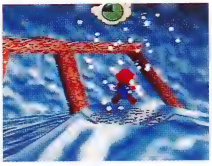
▲天井に赤コインが8枚。それぞれの位置関係が分かりにくい場合は、臨機応変にカメラを変化させよう



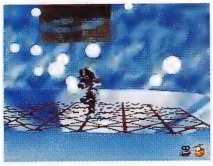
▲ポールからポールへ飛び移るときは、マリオの背中を進行方向に正確に向ける

4 ふきだすみずをくぐれ

ウォーターランド内の「ふきだすみず」の謎を解き明かすイベントだ。「ふきだすみず」は、ズバリここ。かつてクッパの潜水艦が停泊していた格納庫にある。海底の洞窟を泳ぎ、格納庫へ出ると、白いあぶくと一緒に、透き通った水の輪がプカリプカリと漂っているポイントがある。これが「ふきだすみず」だ。まずは、水が絶えず噴き出している金網のちょうど真上にまで行こう。そうしたら、マリオの体が水の輪の中央をくぐるように、位置を微調整する。マリオの体が水の輪をくぐりはじめたら、「1」「2」と数字のカウントが始まる。マリオが水の輪からはみ出さずに、カウントが「5」まで続けば、パワースターが出現する。



▲噴き出す水はここ。流れは激しくなく、簡単に接近できる



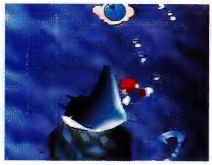
▲メタルマリオに変身してから、水の輪をくぐれば確実だ

◀くぐるべき水の輪の数は、ぜんぶで5つ。マリオの位置が決まれば、後は水の輪が通過するのを待つだけだ

5 マンタのおくりもの

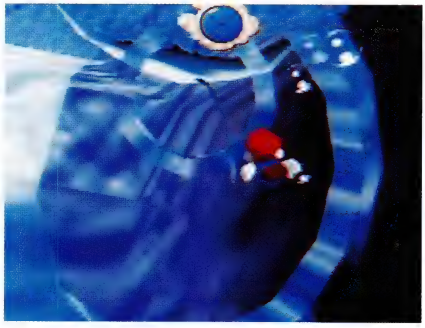
ウォーターランドをゆっくりと遊泳しているマンタ。体を波のようにくゆらせて泳ぐ姿は、思わず見とれてしまうほどに美しい。

このマンタが尻尾の辺りから、プカリプカリと吐き出している水の輪。これが「マンタのおくりもの」だ。パワースターを入手するには、要は水の輪を5つくぐればいいのだけれど、これがなかなか難しい。水の輪をくぐっているつもりなのに、上手く行かない場合は、マンタの動きをじっくり観察すること。マンタは海底の壁に沿うように、ゆっくりと円を描いて、泳いでいるのだ。この習性を理解して、3Dスティックを常に横に傾けながら、水の輪を追いかけてみよう。



▲マンタの泳ぐ姿は美しいが、その体には毒がある

▲マンタの軌跡をよく見る。やみくもに追いかけてもダメ

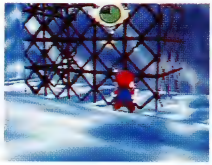


◀水の輪が消えるまでのわずかな間を利用して、次の輪にくぐれるように、マリオを確実に方向転換させておこう

6 ボウシがそろったら

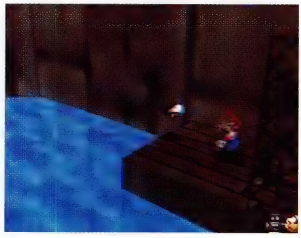
かつてクッパの潜水艦が停泊していた格納庫。その海底をぐるりと一周すれば、頑丈そうな柵に囲まれたパワースターが見つかるだろう。ただし、この柵にはまるで隙間がなく、普通の方法では、とうていパワースターは取れそうにない。

手がかりを求めて、通路に上がれば、その先端に青ブロックと緑ブロックが並んでいる。青ブロックでスケスケマリオに変身すれば、柵など通り抜けることができる。緑ブロックでメタルマリオに変身すれば、海底へまっしぐらに沈んで、柵へと一直線に近づけるだろう。そう、このふたつのパワーアップを組み合わせれば、柵の中のパワースターだって、簡単に取れてしまうのだ。

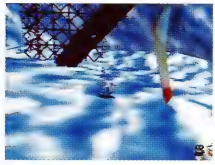


▲パワースターを囲む柵は、どんなことをしてもビクともしない。だとすれば……

▲通路の果てに、青と緑ブロックが並んでいる。これを活用する、というわけだ



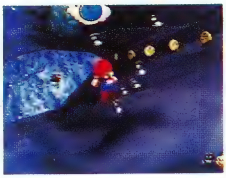
▲スケスケマリオに変身したら、すぐにメタルマリオの帽子を取る。時間制限が厳しいため、動作を迅速に行おう



▲スケスケメタルマリオに変身したら、パワースターのある柵へ一直線に進む

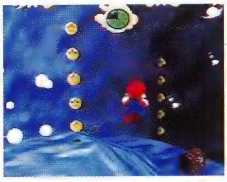
100枚のコインの取り方

このコースのコイン総数は106枚。「かいぞくのいりえ」に次いで、余裕のないコースだ。コース中央のうずしお付近には黄コインが集まっているので、これはぜひすべて取りたいところ。100枚に達するには、クッパの潜水艦格納庫の天井にある、移動ポールの赤コインが必要だ。この赤コインを集めるためには、スター2以降のイベントを選ぶ必要がある。



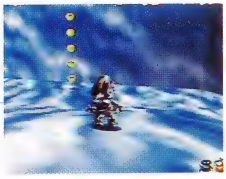
POINT 1

コイン総数106枚に届かない人は、「ウォーターランド」を入ってすぐの壁際のコインを見落としているかも。



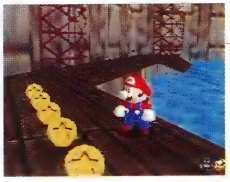
POINT 2

うずしお付近の宝箱にある、縦に連なっている黄コインも、手に入れよう。うずしおに巻き込まれないよう注意して。



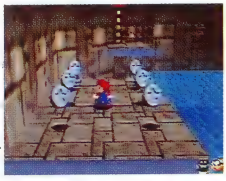
POINT 3

潜水艦が逃げたあとはゲートが開く。その下に黄コインが5枚縦に連なっている。しかし下手に近づくとゲートに吸い込まれ…。



POINT 4

火を吹く爆弾付近に、黄コインが5枚連なっている。確実に取っておきたいところだ。

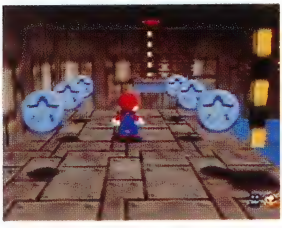


POINT 5

天井の青コインは、必ず取らなければならない。青スイッチのまわりに6枚出るので、取るのは簡単だ。

場所	赤	黄	青	備　考
スタート地点の壁際		5		意外と見落としやすいのがここだ。後々のために確実に集めておこう。
うずしお付近の縦並び		10		飛び込んでそのまま潜って行けば、素直に取ることができる。
うずしお付近の黄		8		うずしおに巻き込まれやすいポイント。コインを集めたら、全力で逃げよう。
連絡通路の黄		16		うずしおからも遠いので、安心して取れる。難しくもない。
宝箱付近		3		うずしおの水流が邪魔をして、思うように動けないことも。
潜水艦のゲートの下		5		メタルマリオでがんばっても取れる枚数は4枚が最高。
潜水艦海中の赤貝付近		8		コウラを隠し持っている赤貝の付近にある。先に集めて陸で100枚を取りたい。
ばくだん付近の通路		5		ばくだんの炎は追尾式だが、壁や障害物に当たると消える。
ポール操作の青コイン			6	スイッチを踏めば、目の前に6枚出てくれる。100枚目は、ぜひここで。
ポール操作スタート地点	1			！スイッチを踏んで足場を作ろう。ちなみに足場のブロックは壊しても何もなし。

場所	赤	黄	青	備　考
ポール操作の赤	1			スタート地点から見て、まず左のポールへ飛び移ろう。
ポール操作の赤	2			スタート地点から見て、左のポールと平行に動いてるポールに赤コインが2枚。
ポール操作の赤	1			スタート地点正面のポールから青スイッチへ。そこから金網に囲まれた足場へ。
ポール操作の赤	2			飛び移らなければならない、2本のポール上にある。
ポール操作の赤	1			飛び移る2本のポールの先に、金網に囲まれたもう一つの足場が。



➡コイン数を確認しながら、陸で100枚達成することを考えよう。青スイッチで100枚目がベスト

コース10

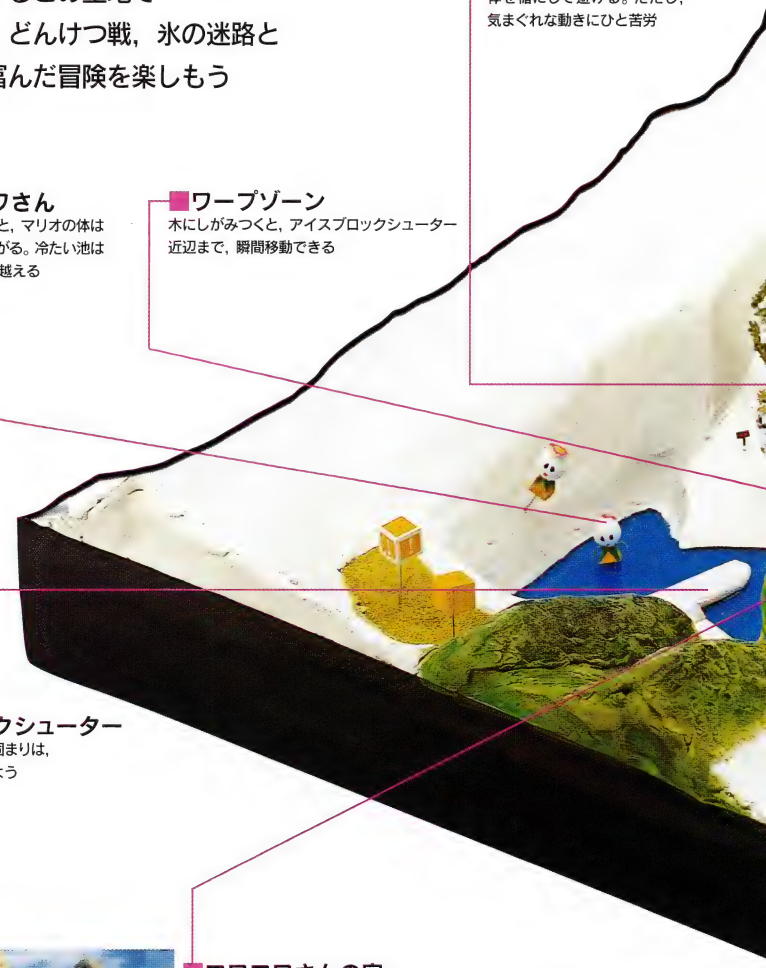
スノーマンズランド

巨大な雪だるまがそびえ立つ銀世界
氷の池が点在するこの土地で
雪だるま攻略，どんけつ戦，氷の迷路と
バラエティに富んだ冒険を楽しもう

ペンギン
雪だるまの突風は，ペンギンの体を楯にして避ける。ただし，気まぐれな動きにひと苦労

フワフワさん
頭を踏みつけると，マリオの体は上空へと舞い上がる。冷たい池はこの方法で飛び越える

ワープゾーン
木にしがみつくと，アイスブロックシューター近辺まで，瞬間移動できる



アイスブロックシューター
続々と吐き出される氷の固まりは，3段ジャンプで飛び越えよう

フワフワさんの家
中にはフワフワさんはもちろん，たくさんの黄色コインと，赤ボムへいがいる

氷のオブジェ
中心にパワースターが輝く立体迷路。入り口に気づけば，構造そのものはとても簡単だ

アイスどんけつ
雪の国にマッチした装いで，再登場

池
その冷たさゆえに，ちょっと触れるだけで，マリオはパニック状態になってしまう

ワープゾーン
木にしがみつくと，アイスどんけつがいる場所付近まで，瞬間移動できる

大砲
この照準で雪だるまの頂上へ行ける。なので，まずフワフワさんの家で赤ボムへいと出会って，大砲を使用可能にする，という解き方もある

★START

「スノーマンズランド」に来るための条件

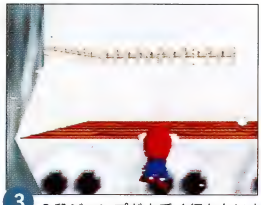
☆パワースターを30個持っている
☆ほのおのうみのクッパを倒している

1 おおゆきダルマのおでこ

コースの中央にそびえる巨大な雪だるま。この雪だるまのおでこに光るパワースターを入手するイベントだ。雪だるまの体をのぼるには、スタート地点から、逆時計回りに前進していく。突き当たりに出たら、波状に固まった雪を吐き出すアイスブロックシューターの一本道へ。やっかいなアイスブロックシューターから高台に行くには、3段ジャンプで一気に飛んで行く。あるいは先端まで歩いていって、ジャンプでしがみつく。もしくは横の壁を利用して、壁キックで上がってしまおう。雪だるまが吐き出す突風は、ペンギンの体を盾にして防ぐ。ペンギンの気まぐれな動きに合わせるように、3Dスティックは軽めに倒そう。

1 スタート地点から、雪だるまのおでこ（頂上）を見上げてみる。すると、パワースターが確認できる

2 アイスブロックシューターは、その中盤から、ジャンプをはじめ、3段目で高台に飛びつく



3 3段ジャンプが上手く行かないときは、高台の真下でジャンプを繰り返していれば、しがみつける

4 ペンギンの動きはパターンがあるので、難しい場合は覚えてしまった方がいい

2 こおりのどんけつ

ファイアバブルランドの顔（？）だった、どんけつの仲間と対決するイベントだ。スノーマンズランドの池は、水温がとても低く、マリオの体がちょっとでも触れるだけで、大きなダメージとなる。この危険な池に囲まれ、かつ滑りやすい氷のリングで、どんけつと戦う。スタート地点から反時計回りに進んでいけば、氷のリングはすぐそこだ。

どんけつを倒す方法は、その体を弾くこと。ジャンプキック、ヒップドロップ、パンチが有効だ。どんけつの体を弾いて弾いて、冷たい池に叩き落とせば、勝ちとなる。

どんけつをあらかじめリングのギリギリにまで誘導しておくと、落としやすくなる。

⬆どんけつのいる氷のリングは、スタート地点のすぐ近く

⬆パニックになっても誘導可能だ。確実にリングへ戻そう

⬆このどんけつは押しのパワーが強いため、リングの端に導いてから叩き落とした方が、絶対にいい

3 こおりのオブジェ

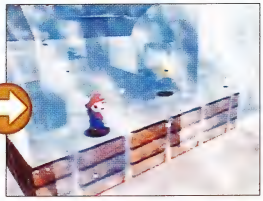
スタート地点から左側を眺めてみると、透き通った氷でできた美しいオブジェがある。このオブジェのちょうど中心に、パワースターがさんぜんと輝いている。

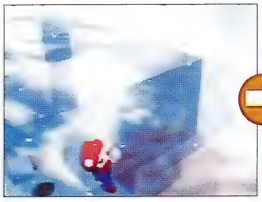
このパワースターを取る方法は、オブジェ自体が簡単な迷路になっているので、それを解き明かせばいい。オブジェの中には、側面にある入り口から進入する。入り口はダミーを含めていくつかあるが、近くにフワフワさんがいるものが正解だ。

オブジェの中央付近にまで足を運んだら、そこで2段ジャンプをする。オブジェのてっぺんを見渡し、穴を発見したら、そこへ近づく。マリオ視点から穴の中を覗けば、輝くパワースターが見えるはずだ。

⬇パワースターが輝く氷のオブジェは、スタート地点から左を向くだけで、いとも簡単に発見できる

⬇氷のオブジェの迷路の入り口はいくつかあるが、その中央近くまで進めるものが正解だ





⬆頂上に上がるための足場は、オブジェの中央で適当にジャンプしていれば、見つかる

⬆オブジェの頂上にに登ったら、あとはパワースターのある穴まで一直線に進むだけ

4 つめたいいけをこえて

スノーマンズランドの冷たい池にまつわる謎を解く。スタート地点から、ひたすらに反時計回りで進んでいけば、アイスブロックシューターのある突き当たりにたどり着く。この突き当たりの向こうは、冷たい池。そしてさらにその先には、意味ありげなレンガ模様の壁がある。

突き当たりのポイントとレンガの壁の間の池の中にいる２匹のうち、手前のフワフワさんの頭をジャンプで踏みつけて、クルクルと回転しながら、レンガの壁の向こうへ。この時、３Ｄスティックは思いっきり奥へと倒しておこう。レンガの壁の上には、ふたつの黄色いブロックがあるが、看板を正面にして、左側の方にパワースターが隠されている。

⬆フワフワさんは、このイベントに欠かせない存在だ。やたらと倒してはいけない

⬆アイスブロックシューターに最も近いフワフワさんの頭を踏みつけて、宙に浮かぶ

⬆マリオが空中に舞い上がったら、後は３Ｄスティックをひたすらに、レンガの壁の方向に倒しておくこと

⬆レンガの壁の上のふたつのブロック。右はパワースター。左はノコノコのコウラ

5 コウラにのってあかコイン

8枚のコインのありか

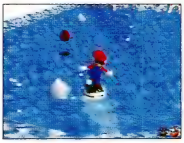
⬆ノコノコのコウラの場所から、左に上がってひとつ

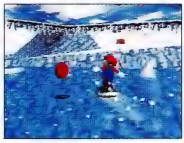
⬆直進してふたつめ。スピードの出過ぎに注意

⬆さらに直進して3つ目。4つ目も直進だ

⬆4つ目の赤コインの手前のスノーマンに注意

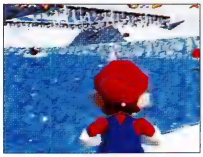
⬆高台から降りた付近に、5つ目の赤コインはある


⬆氷の池の上に6つ目。コウラのスピードを落とそう


⬆氷の池の上にもうひとつ。これで7つ目が確保できた

⬆8つ目の赤コインは、スタート地点のすぐ近く

スノーマンズランドに散らばる8枚の赤いコインを集めるイベント。スター4と同じ要領で、レンガの壁の上に立ち、ノコノコのコウラを取ってから、スタートだ。


⬅赤コインを集めるとき、最大のポイントとなるのが氷の池。コウラを壊さぬよう、スピードを落とそう

6 フワフワさんのおうち

フワフワさんの家はスバリ、雪ダルマの中腹にある。ここは行くには、まずアイスブロックシューターのある突き当たりから、フワフワさんをジャンプで踏みつけて、レンガの壁の上にあるカメのコウラを取ること。カメのコウラのスピードで、黄色いコインが並ぶ雪だるまの坂道を駆けのぼろう。坂道の頂上にある小さなかまくらがフワフワさんのおうち。ここにはハイハイで入ろう。

中は氷の壁で仕切られたちょっとした迷路になっている。おまけにパワースターは氷の壁の中に埋められてしまっている……。というわけで、部屋の奥にある青いブロックで、スケスケマリオに変身。氷の壁を突き抜けて、パワースターを取ろう。

⬇ノコノコのコウラで坂道を昇る。スピードが落ちたら、ジャンプを繰り返して回復する

⬇フワフワさんのおうちの入り口は小さいので歩いては入れない。ハイハイで入ろう

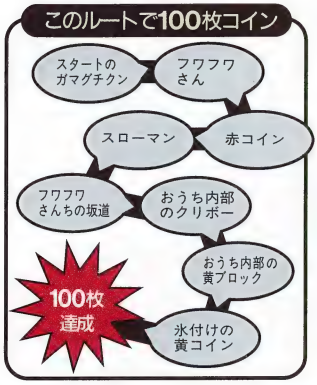
⬆このコースの赤ボム兵は、ここにいる。なので、このイベントは早めに解いた方がいいかも知れない

⬆スケスケマリオに変身したら、途中の壁を通り抜け、パワースターまでダッシュしよう

100枚のコインの取り方

コースのコイン総数は126枚で、多くもなければ少なくもない。もっとも黄コインが集中しているのは、なんといってもフワフワさんのおうちだ。しかし、肝心の黄コインは氷付けされている……。

このコースには青コインのスイッチや、キャラクターを倒して青コイン……といった、稼ぎどころがない。地道にフワフワさんやガマグチクンを倒していこう。



POINT 1

憎くても憎みきれないのが、ガマグチクンだ。黄コインに化けていて、油断するとダメージをくらう。しかし倒すと黄コインを5枚もくれる。

POINT 2

フワフワさんのおうちへの行き方は、コウラと大砲がある。コウラで行くと、おうちへ向かう急斜面に位置している黄コインがとれる。

POINT 3

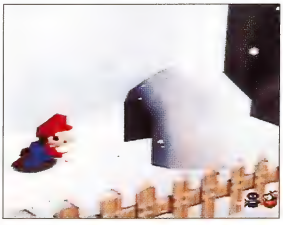
おうちの中の赤ボムへいがいる部屋では、2つの黄ブロックが。一方は1UPキノコで、もう一方は黄コインが入っているので取り忘れのないように。

POINT 4

氷付けの黄コインは、スケスケマリオで取るしか方法はない。周りのクリボーやフワフワさんがうるさいので、先に倒してから黄コインを取ろう。

場所	赤	黄	青	備　考
ガマグチクン×2		10		1体につき5枚の黄コインをくれる。倒すならヒップドロップだ。
フワフワさん×10		30		1体につき黄コイン3枚持っている。コインが散らかるのでパンチで倒したい。
おうちのフワフワさん×3		9		フワフワさんのおうちは天井が高くないので踏みつけてもすぐにコインは集まる。
氷のオブジェ付近の黄		2		視界に入るのは3枚だが、そのうち1枚はガマグチクンが化けている。
冷たい池の中の赤	2			ここはコウラでなければ取れない。フワフワさんのおうちに行く途中でも寄ろう。
冷たい池越えの赤	1			2つの黄ボックスの中身はパワースターとコウラ。コウラを入手して、赤コインだ。
スローマン付近の赤	4			コウラに乗って取るのがスムーズ。コウラでなければ行けない足場もある。
フワフワさんおうち入り口		8		コウラかハイハイでしか行けない。8枚も並んでいるので、取るようにしたい。
おおゆきダルマ		5		おおゆきダルマのおでこに向かう途中、ポツンポツンと離れて落ちている。
スローマン×4		12		スローマンの周りをぐるぐると廻るだけで、勝手に溶けてしまう。

場所	赤	黄	青	備　考
ワープゾーンの木付近	1			スタート直後、直進すると最初に出会う木の付近に赤コインがある。
プロペラヘイホー		2		フワフワさんと同じで、踏みつけるとしばしの間、空中浮遊ができる。
おうち内部の黄ブロック		6		近くのボムへいに話しかけておけば、次からは大砲でおうちに来ることができる。
おうち内部のクリボー×3		3		フワフワさんちに遊びに来ていたクリボー。天井が低いのでジャンプしづらい。
おうち内部の氷付けコイン		23		スケスケぼうしでしか取れない。スケスケになれば敵だってすり抜けてしまう。

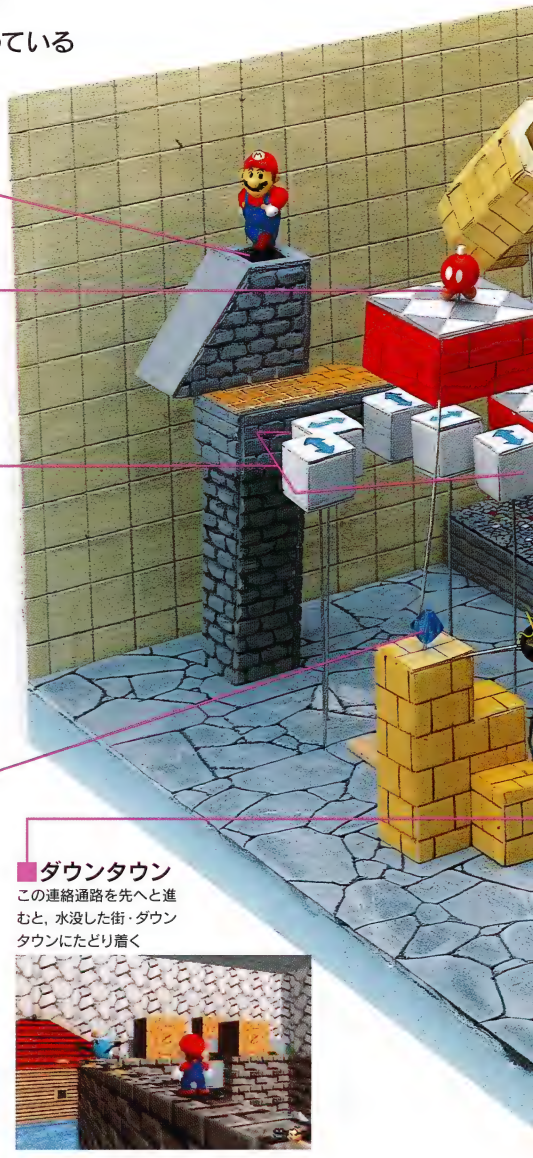


➡フワフワさんのおうちは出入り自由。ここで確実にコインを取っておこう

コース11

みずびたシティー

街を埋め尽くす水の高さは，
ダイヤモンド型のスイッチの触れることと
絵に飛び込んだときの位置で変わる
この水位の調節が攻略のカギを握っている



大砲

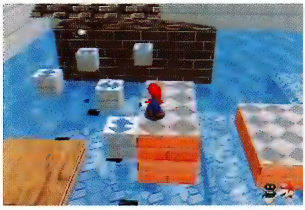
ダウンタウンへ行くときに
使用する

赤ボムへい

水位を最高にすれば，赤ボムへいのいる
足場へたどり着くことができる

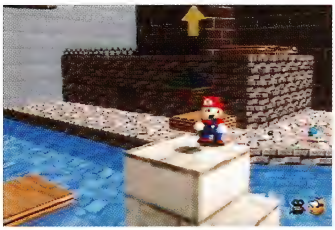
ビリビリの豆リフト

上に乗ると矢印の向いている方向へ動きだす。
付近のビリビリの攻撃に注意したい



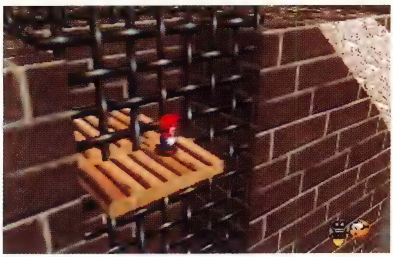
水位スイッチ

触れると水の高さが変わる。全部で5つある。
それぞれのスイッチの特性を理解しておこう



ダウンタウン

この連絡通路を先へと進
むと，水没した街・ダウン
タウンにたどり着く



トップオブザシティー
文字通り「みずびたシティー」の最上部。ここまで到達すると，パワースターが手に入る

ホルヘイ
その腕に捕まると，遠くへブン投げられてしまう。相手にしない方がいいだろう

ポポイ
マリオを足をすくって，上空へと放り投げる性質がある。敵なのか，味方なのか……

金網エレベーター
最上部にあるパワースターを取るには，水位スイッチを最大限に活用する必要がある

★START

「みずびたシティー」に来るための条件

☆パワースターを50個持っている
☆ほのおのうみのクッパを倒している

1 ビリビリのまめリフト

水没した街「みずびたシティー」は、２つの条件で水位が変わる。絵に飛び込んだ時の高さと、ダイヤモンド型のスイッチに触ることだ。この水位調節がポイントになる。

まめリフトに乗るには、まず中くらいの高さで絵に飛び込んで、すぐ横の木の橋へ。橋の上のスイッチを踏んで足場を伝っていくと、水位スイッチがある。これに触って水位を上げたら、水面に浮いた板からオレンジ色のレンガへ飛び移ればいい。

まめリフトは、盤面の矢印方向に往復する仕組み。ビリキューに当たっても落ちることはないので、あわてずに乗り継いでいこう。渡り終えると、炎が襲ってくるので注意。ジャンプして、やり過ごそう。

⬆このスイッチに触ると、水位が上がり、板が浮かんでくる

⬆ビリキューを動きをよく見て。落ちるなら、当たるほうがいい

⬅スタート時の水位は低・中・高の3段階。イベントによって、飛び込む高さを変えよう。低には小ジャンプ、高には横宙返りなどが有効だ

2 トップオブザシティー

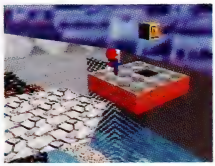
シティーの一番高いところにあるパワースターを取るイベントだ。横宙返りや後ろ宙返りを使い、高いラインから絵に入ろう。満水状態なら、そのままの方向へ泳ぎ、突き当たりの斜面から上陸。中くらいの水位でも、正面の坂を登り、コンテナを動かしてジャンプか、ポポイに投げられれば、上段に行ける。

最上段にいるホルヘイは、突進の後にしばらく停止する。このスキに細い板に乗ってしまおう。板の上ではビリキューに当たるより、板から落ちることに注意。落ちてしまうと面倒だ。回転台では端のほうに立ち、最後の足場が近づいたら、ちょんと３Ｄスティックを入れてジャンプ。そこがトップオブザシティーだ。

⬆さらに水位が低いのであれば、水位スイッチを使って、この坂を登れるように調節しよう

⬆ポポイに投げられる時は、上段の壁を背にすることが重要。失敗すると、ダメージ大だ

⬆板の上では、マリオ視点の遠目がおすすめ。ビリキューに当たっても、落ちない。もし板を踏み外しても、ぶら下がるので焦らずに



⬆回転台から飛び移る時は、気持ち早めのタイミングで。ジャンプ後、３Ｄスティックは離す

3 あさせとそらのシークレット

コース内に隠された５つのポイントを探し出すイベント。コンテナを押すことと、黄色いブロックを壊すことで、５つの謎が解ける。

まずは小ジャンプで絵の中に入り、一番低い水位にしておこう。スタート地点から左に進んだ、突き当たりのコンテナを押す。また近くにある、水面に影が映っているブロックを壊す。次に水辺から１段上がって、壁に埋まったコンテナを押す。

残る２つは、カーブした坂をのぼった先の段にある。スイッチに触れて、水位を上げよう。ビリキューの回っている台の上のブロックを壊す。そして金網近くのスイッチを踏んで、足場を登り、てっぺんにあるブロックを壊せば、５つクリアだ。

①次のブロックの下まで押していこう
②コンテナを土台にしてジャンプ
③段に上がる時は、ポポイに注意
④２段ジャンプか後ろ宙返りで上る
⑤スターは橋の上に。幅跳びで行こう

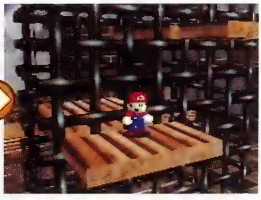
4 いそげ！かなあみエレベーター

金網エレベーターに乗るために、まずは入口の確保。小ジャンプで絵に飛び込んだら、入口を塞いでいるブロックを壊しておこう。この先、一番低い水位のまま、上を目指す。

上段には、ポポイを使ってのぼる。ポポイに投げられる時は、上段の壁を背に、壁から離れすぎないようにすること。スイッチで足場を出して、金網のてっぺんまで登ったら、エレベーターの床に下りる。ここからは時間制限があるので、素早い動きが必要だ。エレベーターが動き出したら、すかさず飛び降りる。着地寸前でヒップドロップ、そして下の入口から金網の中へ。遅れて降りてくるエレベーターに、後ろ宙返りかカベキックで乗り込もう。

⬇スタート地点から左のほうに見える、このブロック。壊しておかないと、あとでエレベーターに乗りこめない

⬇床に下り立つと、すぐにエレベーターが動き出す。ここから時間制限があるが、あわてず素早く行動しよう



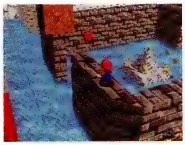
⬆エレベーターから飛び降りる時は、着地寸前でヒップドロップしよう。落下のダメージと、時間のロスが防げる

⬆エレベーターの床に、すかさず乗り込む。金網でマリオが見にくくなるので、ジャンプの位置に気をつけよう

5 ダウンタウンのあかコイン

8枚コインのありか

⬆水位を下げて、教会前にあるブロックを壊す


⬆タウンの噴水を取り巻く、壁の上のブロックに

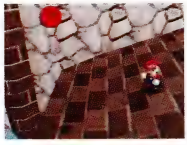
⬆その反対側にも。壁には横宙返りでつかまると楽だ

⬆教会の屋根の上。この屋根は滑らないので安心

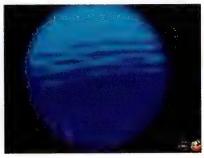
⬆角にある金網と建物の間で、連続カベキックで

⬆白っぽい建物の屋上から、走り幅跳びで行ける

⬆茶色の建物との間、花壇の上で連続カベキック


⬆屋根のある建物から、走り幅跳びで一気に渡れる

ダウンタウンは、シティーの角にある金網を抜けた場所。ここに行くには大砲を使うか、高いラインで絵に飛び込み、満水状態にする必要がある。８枚の赤コインを集めよう。

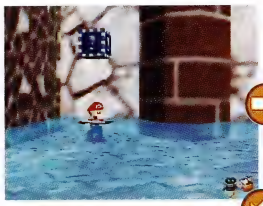

⬅大砲で行くのなら、照準はこのあたり。満水状態でシティーを泳いでみれば、赤ボムへいに会えるはずだ

6 ダウンダウンをかけろ

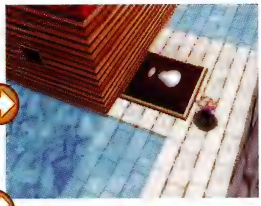
ダウンタウンは、シティーの金網の向こう。横宙返りや後ろ宙返りで高いラインで絵に入って、満水状態にするか、大砲で金網を越えて行く。

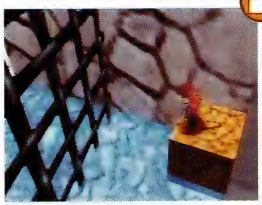
パワースターは、ダウンタウンの水路出口から対角線上にある金網の中。これを手に入れるには、スケスケマリオになれることが前提だ。水路出口の下にあるスイッチで水位を下げたら、教会脇の青いブロックでスケスケマリオに変身しよう。目指すは、赤い屋根の木の家の裏。大急ぎでスイッチを踏んだら、今度は角にある金網の中へ。噴水を囲む壁は通り抜けられるので、最短ルートを選ぼう。足場が消えないうちに、その上に乗って、後ろ宙返り。これで、パワースターにたどり着ける。

⬇青いブロックを壊して、スケスケマリオに。赤い屋根の家は、ここから正面に見える。ダウンタウンをかけろ！



⬇スイッチを踏んだら、家の脇から噴水の近くを経由して、壁を一気に突き抜けていく。これが最短ルートだ

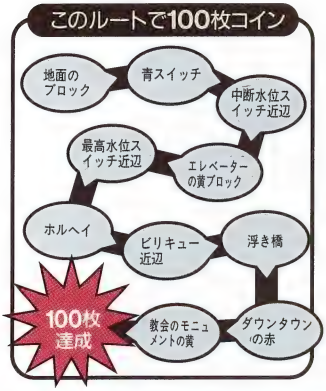



⬆金網の中に入ったら、足場の上で後ろ宙返り。時間制限のチコチコという音に惑わされないよう、落ち着いて

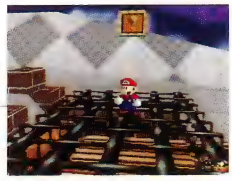
⬆実は足場が消えてしまっても、金網の中に入りさえすれば大丈夫。金網に向かって、ワンツーとカベキックだ

100枚コインの取り方

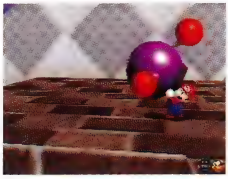
シティーとダウンタウンを行き来して分かれてコイン集めを……と思いきや、実はシティーの方だけで、軽く100枚は達成できる。このコースでは、水位の調節が100枚達成のカギだ。低い水位から初めて、徐々に水位を上げて取るようにしよう。どうしても見つけられない人や、自信のない人は、ダウンタウンの豊富なコインを頼りにすればＯＫ。コイン総数152枚。楽なコースだ。



POINT 1

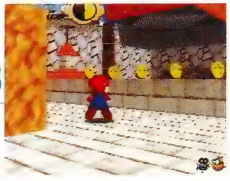


金網エレベーター頂上の黄ブロックは、10枚もの黄コインがある。ブロックを叩いたあと、続けてジャンプすれば回収が楽



POINT 2

足は速いが、動きは突進のみのホルヘイ。倒すのも簡単で、黄コインも５枚だしてくれる、とてもおいしいキャラクターだ。



POINT 3

赤コインは、ダウンタウンのブロックの中に隠されている場合が多い。水中ではブロックを叩けないので注意！

POINT 4

ダウンタウンでは、一番高い水位から集め始めるのがベスト。約40枚前後の黄・赤コインが手に入る場所だ。

POINT 5

このコースの青コインは６枚出現する。６枚とも、壁から縁に沿って並んでいる。一度下に落ちると、すべて取れなくなる。

場所	赤	黄	青	備　考
メンボ×４		12		１体につき３枚落としてゆく。100枚に足りないときには、これで補おう。
ホルヘイ		5		後ろから持ち上げて壁にぶつければ、コインも散らかりにくい。
青コイン			6	縁ぎりぎりのところに６枚並んでいる。一度落ちると６枚回収が不能になる。
地面のブロック×２		12		一つのブロックに６枚の黄コインが隠されている。ぜひ集めるべし。
ホルヘイ付近の黄ブロック		10		このコースでは、大抵の黄ブロックが10枚の黄コインを持っている。
まめリフトの黄ブロック		10		ダウンタウンへ向かう大砲に乗るついでに、集めてもいいだろう。
エレベーターの黄ブロック		10		頂上に10コインブロック。！スイッチで足場を作り、回収しよう。
浮き板付近の黄ブロック		3		台座がないと取れない。この付近にある台を押して移動させて取ろう。
水位スイッチ近辺		10		水位中位と最高位のスイッチ近辺に、５枚ずつ並んでいる。ついでに取る感じで。
ビリキューの周り		8		ホルヘイ付近のビリキューが廻っているところ。しびれても黄コインで回復。

場所	赤	黄	青	備　考
水位中位スタートの正面		3		浮き板の上に浮かんでいる、黄ブロックの中にある。３枚とは、さみしい。
ダウンタウンの赤	8			教会の赤コイン以外の７枚は、すべてブロックの中に隠されている。
教会前のモニュメント		8		メンボも２体いるし、赤コインのブロックもある。コインの豊富な場所だ。
ダウンタウン屋根の上		10		屋根の上に、５枚ずつ黄コインが並んでいる。ブロック中の赤コインも取ろう。
最高位スイッチへの渡り橋		5		ダウンタウンの最高水位スイッチ近辺に、黄コインが５枚並んでいる。

➡いったんダウンタウンに入ると、出られなくなってしまう。コイン集めは、まずシティーから始めよう

コース12

たかいたかいマウンテン

全コース中，最長の高さを誇る巨峰は
何もかもが桁外れのスケールだ
究極のマウンテンスライダーもある
頂上のサル・ウッキィとは
友達になろう！

マウンテンスライダー

ヒューヒューの近くに，ゆらゆらと揺らめく壁がある。ここがスライダーの入口だ

おばけキノコ地帯

赤コインが散らばっている。キノコからキノコへジャンプした直後は，3Dスティックをニュートラルに戻そう。これで落下が防げる

大砲

ここからぶっ飛んで，はなれキノコの上に輝くパワースターを入手する

「たかいたかいマウンテン」に来るための条件

☆パワースターを30個持っている
☆ほのおのうみのクッパを倒している

チョロプー地帯

ここから岩をのぼっていくと，頂上への近道ができる。丸太が苦手なら，ぜひ活用しよう

ワープゾーン

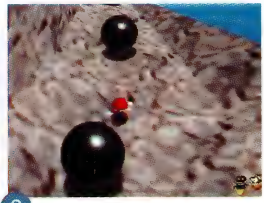
大砲へと続く細い道に瞬間移動できる

1 たかいたかいやまのうえ

山のてっぺんの展望台にあるパワースターを目指して、長い道のりをただひたすら登っていく。

最初の谷は幅跳び、次の谷はジャンプで越える。おばけキノコ地帯とチョロプー地帯は、さっさと通過。細い橋を過ぎると、道が切れている。ここは幅跳びで、一気に斜面も登ってしまおう。プロペラヘイホーの攻撃は、水場で回復。丸太を渡ると、鉄球の道だ。ここはかなり厳しめ。無理ならば、右脇の下り坂からチョロプーの岩壁へ抜けるルートを進もう。滝の道の切れ目は、幅跳びでクリア。ヒューヒューに近寄って、吹き飛ばされないように。茂みを抜け、滝の前の細い道を慎重に渡りきれば、ついに念願のパワースターだ。

1 丸太が転がり始めたら、3Dスティックを逆方向に。次の足場へは、ギリギリまで耐えてジャンプ！



2 蛇行する鉄球の動きをよく見て。動きが読めない場合は、壁際を走り、早めのジャンプで避ける

3 飛距離と方向を調整する。跳び過ぎないよう、着地前に3Dスティックをニュートラルに戻そう

4 滝の前の1本道は、マリオ視点の遠目で渡るのがおすすめ。踏み外しに注意、ここはぶら下がれない

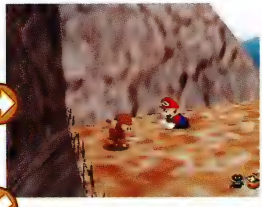
2 いたずらザルウッキィのおり

山頂の展望台にいる、いたずらザル・ウッキィを捕まえて、檻の中のパワースターを取るイベントだ。山道をどんどんのぼっていこう。最初の谷や滝の前の谷は、走り幅跳びで越える。1本道は、マリオ視点の遠目にして渡ろう。いちいちコースをたどるのが面倒なら、チョロプー地帯の岩壁をのぼっていけば、滝の谷の手前までショートカットできる。

山頂に着くと、そこにウッキィがいる。追いかけ回すと逃げるので、後ろからそ〜っと歩み寄って、捕まえよう。再びウッキィを放してあげると、滝の上流に出現した檻を落として、壊してくれる。あとは、落ちたパワースターを取りに、滝のそばから飛び降りればいい。

⬇滝に中腹にいるサルを捕まえると、帽子を奪われてしまう。無くした帽子も、このサルが持っていることが多い

⬇山頂にいるウッキィを、そ〜っと捕まえよう。ちなみに、このイベントで中腹にいるサルの名前はワッキィだ



⬆檻が落ちた場所に、パワースターが出現する。後を追って、滝に飛び込めば、パワースターはすぐ目の前だ

⬆後ろの岩壁を登っていけば、かなりのショートカットになる。ただ、自由に動き回るには、慣れが必要だろう

3 おばけキノコのあかコイン

8枚コインのありか

⬆キノコ地帯の一番手前。足場が大きいので楽だ

⬆道沿いの奥に。ジャンプで行き過ぎないように

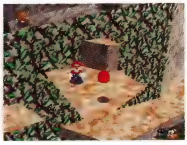
⬆どこから渡るかがポイント。距離感が難しい

⬆足場が小さい。ベストな視点を探していこう

⬆チョロプー地帯。後ろ宙返りか2段ジャンプで

⬆1段下りた場所から、後ろ宙返りが確実だろう

⬆足場が見にくいが、下からジャンプで行ける


⬆右の道の谷側から、横宙返りか後ろ宙返りで

赤コインはそれぞれ4枚ずつ、おばけキノコの地帯とチョロプーのいる岩壁の2カ所に密集している。微妙な3Dスティックさばきで、この8枚の赤コインを集めよう。

⬅パワースターへは、岩壁から一気に行ける。多少の行き過ぎなら、奥で吹き上げている風に拾われるので安心だ

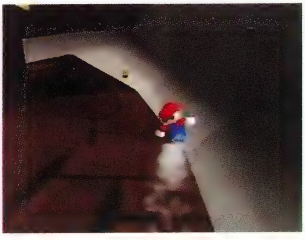
4 マウンテンスライダー

「たかいたかいマウンテン」の内部には、スリル満点のスライダーが隠されている。これをクリアし、パワースターを獲得しよう。スライダーの入口は、滝の前の谷を越え、ヒューヒューの角を曲がった地点。並んだコインの脇にある壁が、ゆらゆらと揺れる。この壁に飛び込もう。

マウンテンスライダーは、これまでのものの中で最も長く、トリッキーな構成になっている。コーナーのバンクに乗り上げたら、すかさず3Dスティックで調整。矢印が見えたら分岐点、右の木目のコースを選ぶ。ジャンプ台では怖がらずに、加速して乗り越えること。タイムやレースではないので、とにかく完走を目指して、かつ大胆に攻めていこう。

⬆ここが、マウンテンスライダーの入口。チョロプーの岩壁から、ショートカットすると早い

⬆分岐の右コース手前は、きつい斜面だ。スピードに乗ったまま、思いきって右折すること


⬆トンネル出口は、コースの幅が狭くなっている。トンネル内は体が振れやすいので、3Dスティックで微調整しながら抜けよう

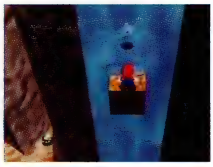
⬆分岐を直進すると、どくろマークが。ここでミスしても、スライダーから再スタートとなる

5 はしのうえからみわたせば

「はし」とは、山頂付近の滝の前にある細い1本道のこと。まずはここを目指して、山を登っていこう。谷や道の切れ目は幅跳びでクリア。チョロプーのいる岩壁から、ショートカットするのもいいだろう。

橋の上から滝のほうを眺めてみると、ごうごうと流れ落ちる滝の裏側に、パワースターを確認できるはずだ。このパワースター、橋の上から直接取るのは難しい。そこで、登ってきた道を少し戻り、クリボーのいる茂み近くにあるスイッチを踏もう。目の前にブロックが現れるが、実は滝の途中にもブロックが出現している。あとは時間内に橋の真ん中まで進み、滝に向かってジャンプすれば、パワースターを獲得できる。

↑このスイッチを踏んで、ブロックが出たら、橋へ向かおう



↑現れたブロックに飛び移る時は、きちんと軸をあわせてから

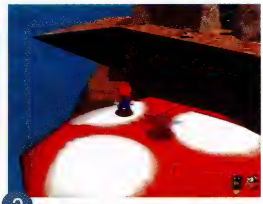
←滝の裏のパワースターは、実は正攻法以外にもさまざまな取り方ができる。3段ジャンプや宙返りなど、いろいろな場所から試してみよう

6 ぶっとべはなれキノコへ

スタート地点から進むとすぐ、遠く離れたキノコの上に光り輝くパワースターが見える。大砲でぶっ飛んで、これを取るイベントだ。

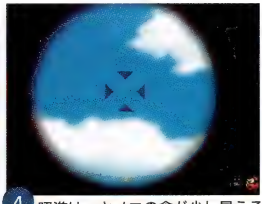
赤ボムへいは、滝の中腹の手前のくぼみにいる。道の切れ目に落ちるといいだろう。準備ができたら、大砲のある場所へ向かおう。まず、チョロプー地帯から、手前のキノコにジャンプ。この上で視点を回すと、坂道の下に隠れたルートが見えるはず。そこへ向かって、走り幅跳びだ。ちなみに、このポイントまでは、おばけキノコ地帯からワープで来ることも可能だ。細い1本道を抜けると、ようやく大砲に到着。はなれキノコの上空に照準を合わせて、直接パワースターに体当たりだ。

1 サルのいる滝の手前。こんなところに赤ボムへいはいる。スタート地点に戻るなら、この斜面を落ちればいい



2 幅跳びで越える時は、3Dスティックを入れっぱなしで。遠目の視点にしておけば、方向の調整もしやすい

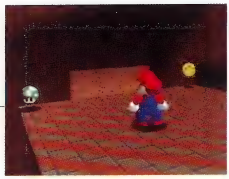
3 おばけキノコ地帯のここから、下のルートまでワープできる。ただ、足場が悪いので、かえって難しいかも



4 照準は、キノコの傘が少し見える程度がベスト。ここは狙いを誤ると、そのまま落ちてしまうので慎重に

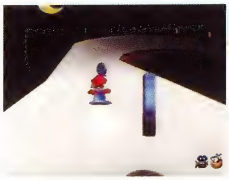
100枚コインの取り方

このコースのコイン集めは、マウンテンスライダーなしには語れない。マウンテンスライダーには青コインが3枚出現する。青コインもスライダーを滑っているので非常に取りにくいが、スピードを上げて取るべし。スライダー内のコイン総数は62枚だ。スライダーでひと通りコインを取って敵を倒したり、赤コインを集めたりなどの地道な作業で、100枚は軽くクリアする。



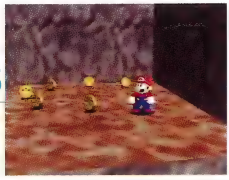
POINT 1

スライダーの入り口の死角に、黄コインと1UPキノコ発見。たとえ1枚でも、なにかの足しにはなるので取っておこう。



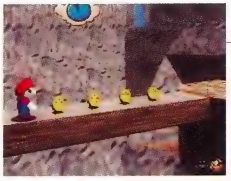
POINT 2

スライダーの中でも特に厳しいのが、ふたまたに分かれているところだ。黄コインの連なっているほうへ。



POINT 3

スタート直後のふたまたの道を行くと、バッタブロックを越えた辺りに、8枚の黄コインが並んでいる。



POINT 4

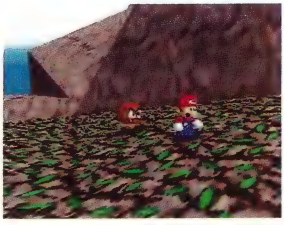
頂上へ向かう滝の渡り橋や、赤ボムへい付近の渡り橋に5枚ずつ黄コインがある。足を踏み外しても、滝壺なので大丈夫。

POINT 5

！スイッチは上にある黄コインを取るためと、滝の奥にあるパワースターを取るための台座を出現させるためにある。

場所	赤	黄	青	備　考
クリボー×9		9		もっとも倒しやすく、マリオにとっても都合のいいキャラクターだ。
ボムへい×5		5		このコースは足場が狭いので、持ち上げて，ぶつけて倒すのがベストだ。
プロペラヘイホー		2		ぼうしを拝借するウッキィの付近にたむろしている。パンチで倒そう。
ホルヘイ		5		まずは、周りのボムへいを片づけてからホルヘイを倒そう。
バッタブロック		5		ふたまたの黄コインの方角で、少し左寄りで捕まえると5枚すべて回収できる。
スタート直後ふたまたの道		8		できることなら、バッタブロックと一緒に取りたい8枚だ。
おばけキノコの赤	4			キノコとキノコの距離が分かりづらい。カメラを切り替えて確認しよう。
チョロプー地帯の赤	4			後ろ宙返りなどのジャンプの類を活用すれば、簡単に手に入るところだ。
チョロプー地帯の黄		5		ここで100枚取っても上に登ってパワースターを取ることができる。
赤ボムへい付近の渡り橋		5		万一足を踏み外して落ちても、下は滝壺。スタート地点からやり直すだけだ。

場所	赤	黄	青	備　考
滝のスター付近		5		ここも万一足を踏み外しても、下は滝壺なので安心。やりなおしがきく。
マウンテンスライダー		47		特に空中に浮かんでるコインもないので、ジャンプの必要はなしだ。
マウンテンスライダー			3	スライダーを滑っている青コインは、自分のスピードを上げて取るようにしたい。
ヒューヒュー付近		5		足場は悪いが、安易にとれる場所。安全パイで残しておくのも手だ。
！スイッチ付近		5		！スイッチで足場を作って取る場所だ。足場は壊してもコインは出ない。



➡！スイッチ付近のクリボーで100枚を達成するのは避けたい。砂に足を取られて、高いジャンプができない

コース13

ちびでかアイランド

チビ島とデカ島は，基本的には同じ地形だ
なのに大きさが違うと，勝手が違って面白い
ふたつの島に行き来できる
3本の土管の使いこなしがカギとなる

山頂へのルート
鉄球が転がり落ちてくる穴を上にのぼっていくと，山の頂上にたどり着ける

離れ島
チビ島の5つのシークレットポイントを通過すると，パワースターが出現する

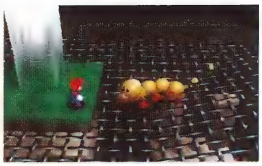
巨大パックンフラワー
見た目は怖いが，茎をパンチすれば倒せる

土管
中へ潜ると，チビ島はデカ島に，デカ島はチビ島に切り替わる。全部で3つある

★START

ハナチャンの家の入口

チヒ島の頂上でヒップドロップ。すると水が引いて，ハナチャンの家に行けるようになる



風吹きの谷

足場が悪い上に，向かい風，マリオを高く持ち上げる突風など，様々な風が吹いている

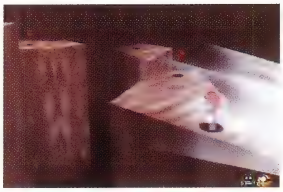
赤ボムへい

大砲

ハナチャン関連のイベントで大活躍する

バクバク

大きな口でマリオを飲みこんでしてしまう



ハナチャンの赤コインの入口

細い一本道を通過すると，ハナチャンが蓄えた8枚の赤コインがある部屋に行ける

ノコノコ

風吹きの谷までのレースを挑んでくる。以前と比べて脚力が格段にパワーアップしている

「ちびでかアイランド」に来るための条件

☆パワースターを30個持っている
☆ほのおのうみのクッパを倒している

1 きょだいパックンフラワー

「ちびでかアイランド」には、2つの島が、表裏一体になって存在している。マップも敵も小さいチビ島と、逆に何もかもが大きいデカ島だ。入口も2つあって、小さい絵に飛び込むとチビ島から、大きい絵だとデカ島からスタートとなる。また、コース内では、土管に潜ることで、チビからデカ、デカからチビと、それぞれの島を行き来できる。

最初のイベントの目的は、巨大パックンフラワーを倒すことだ。まずは小さい絵に飛び込んで、チビ島からスタートしよう。幅跳びで足場を渡り継いだら、土管に入ってデカ島へ。巨大パックンフラワーの弱点は、その茎だ。炎を避けながら、生えてきたところを狙って倒そう。

▲小さい絵から、チビ島へ。大きい絵は、反対側の遠くにある

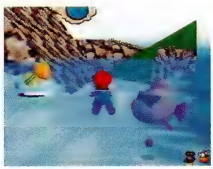
▲土管に入ると、デカ島に行ける。土管はコース内に3つある

◀巨大パックンフラワーは、全部で5匹。ニョキニョキと生えてきたところを、素早く下に潜り込んで、茎にパンチを喰らわそう

2 デカじまのてっぺんで

目指すは頂上、デカ島をひたすらのぼっていこう。大きい絵から、デカ島に入ってスタート。穴を抜け、海に越えていくと、風吹きの谷に出る。最初は幅跳びでクリア。次の黄色いブロックへは、風に乗っていこう。鉄球の転がる坂は、段差の下で鉄球の途切れるタイミングを見計らって、壁際を進むといいだろう。坂を過ぎたら、左手の土管のほうへ。あとは目の前の段々をのぼっていけば、パワースターまでたどり着ける。

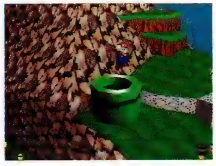
また、チビ島から行く方法もある。スタートしたら、土管まで進み、その裏にあるスイッチを踏む。現れた足場から、チビ鉄球の坂に上がれば、中腹まで一気にのぼってこれる。デカ島に戻したら、あとは一緒だ。



▲サングラスをかけたパクパクは、マリオをひと呑みにしてしまう。近寄ってきたら逃げよう

▲2本目の木の橋の上は、右から強い風が吹いている。流されないように、一気に渡りきろう

▲ようやく頂上に到着。この黄色いブロックを壊せば、パワースターが出現する。この緑の坂、まだ先の道があるようだが…



▲チビ島でここまで来たら、土管に入って、デカ島に戻ろう。これで海も谷も越えなくて済む

3 ノコノコリターンマッチ

かつてレースに敗れたノコノコが、再び勝負を挑んでくる。ノコノコがいる場所は、デカ島の中腹部。大きい絵に入って、デカ島をのぼっていくのもいいが、ここはレース前。もっと簡単なルートを選ぼう。

小さな絵に飛び込んで、チビ島でスタート。幅跳びで土管まで進んだら、その裏に下りて、スイッチを踏もう。現れた足場から、右の壁をのぼって、土管に入る。これで、もうデカ島の中腹だ。あとは鉄球が出てくる穴のほうに下りていけば、雪辱戦を待ちかまえたノコノコに逢える。

ノコノコは、以前と比べものにならないくらい、パワーアップしている。連続幅跳びを駆使して、勝利のパワースターを手にしよう。

⬇ホームグランドと言うだけあって、かなり速い。スタート直後のスキに、カメラを進行方向に変えておくといい

⬇普通に走るよりも、連続幅跳びのほうがいい。追い込み型のノコノコの前に出て、少しでも距離を稼いでおこう

⬆ゴール前の橋は、強い横風が吹いている。ジャンプせずに全力疾走。ノコノコの前に出れば、ブロックも可能だ

⬆ノコノコのタイムは、25秒中盤。レースに勝てば、ノコノコは「すごいッスね！」と、パワースターをくれる

4 チビじまの5シークレット

チビ島に点在する、5つのシークレットポイントを探し出すイベントだ。ここの5つの謎は、すべてチビ島の「穴」に関係している。

小さい絵からチビ島でスタートしたら、土管の裏のスイッチを踏んで、中腹まで行こう。まずは、目の前にあるチビ鉄球の発射口。次は、山のてっぺんにある池の真ん中。

この2つをクリアしたら、山頂から方向を確かめて、砂浜まで滑り落ちてしまおう。残る3つは、ここにある。スタート地点の壁の裏。細い橋の先にある山の穴は、ジャンプでOK。陸地に上がって、大砲の穴。これで5シークレットだ。パワースターの離れ小島へは、土管の裏のスイッチを踏んでいけばいい。

①チビ島のまま、この前を通るだけ
②途中の細い道は、慎重に渡りきろう
③砂浜では、どの順番で回ってもいい
④穴に向かって、ジャンプでクリア
⑤襲ってくる炎には気をつけよう

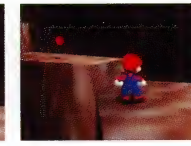
5 ハナチャンのあかコイン

8枚コインのありか

⬆入口付近は道が狭いので注意。すぐ右に見える

⬆この足場からジャンプで。距離感をつかもう

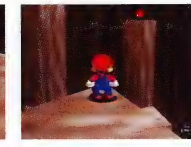
⬆ジャンプ。それぞれに、見やすい視点を探そう


⬆ジャンプで行ける。ひとつずつ、慎重に渡ろう

⬆足場が低く、狭いので、飛び過ぎないように

⬆少し高くなっている。助走をつけてジャンプだ

⬆走ってジャンプか2段ジャンプで。炎に注意


⬆金網を伝っていくか、柱の間をカベキック

赤コインは、いもむしのハナチャンが隠し持っている。その保管場所は、デカ島の砂浜の上。細い1本橋を渡った先の、山の中だ。赤コインを8枚とも、いただいてしまおう。

⬅保管場所へは大砲で崖の上の木につかまって、細い1本橋を行く。ちなみに赤ボムへいは、チビ島のこの陸地にいる

6 イカリのハナチャン

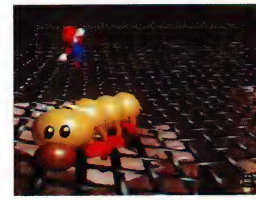
このコース内のどこかに、マリオシリーズではおなじみの、ハナチャンのお家がある。それを探して、ハナチャンを訪ねるイベントだ。

まずは小さい絵から入って、チビ島のてっぺんへ。池の真ん中でヒップドロップをすると、底に穴が空いて、水が引いていく。土管まで戻ったら、今度はデカ島で、再び山頂を目指す。池の水が引いて、穴が空いているはずだ。ここから、ハナチャンのお家におじゃましよう。

ハナチャンは怒っている。天井を壊され、びしょ濡れにされて、ぷんぷんだ。落ち着かせるために、心を鬼にして、頭を3回踏みつけよう。家の中のコインは、ダメージ回復用に、残しておいたほうがいい。

⬇チビ島のてっぺんで、ヒップドロップ。土管に戻るには、方向を見据え、軽くジャンプして降りるのが早い

⬇デカ島頂上も、池の水が引いて、穴が空いている。この穴の中が、ハナチャンのお家だ。いざ、ごめんください

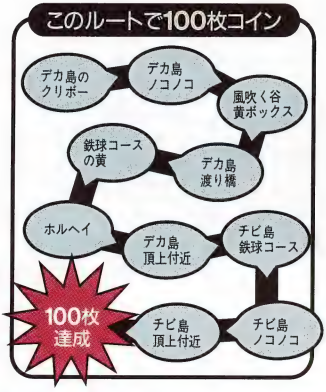


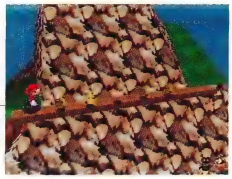
⬆ハナチャンの位置を確認しながら、近づいてきたところをジャンプ。2度3度とも、速さが増しても大丈夫だ

⬆頭を3回踏みつけると、ハナチャンは平静を取り戻す。そして小さくなった後、パワースターを返してくれる

100枚コインの取り方

コイン総数は191枚と、全15コース上もっとも多いが、キャラクターの倒し方によって、大きく数が変わる。デカ島のクリボーをヒップドロップで倒せば、必ず青コインが出てくる。他にチビ島のノコノコも、同様のテクニックで倒すと青コインを落とす。島に広く分布されている黄コインは、デカ島である場所にはチビ島でもあると考えてよい。両島の行き来がポイントとなる。





POINT 1

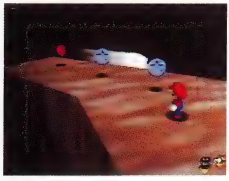
島の頂上へ向かう、カニ歩きの渡り橋付近は、5枚の黄コインがある。チビ・デカ両島に5枚ずつあるので必ず取りたい。

POINT 2

チビ島のクリボーは、猪突玉砕タイプ。自爆するとコインがもらえないので、なるべく踏みつけや足払いで倒すようにしたい。

POINT 3

デカ島のクリボーは、青コインを持っているのでヒップドロップで倒そう。ちなみにパンチやキックはでかすぎて効かない。



POINT 4

青スイッチは、ハナチャンのおうちの中に。出現数はたった2枚と少ないが、おうちへの出入りは自由なのでクリボーで埋めよう。

POINT 5

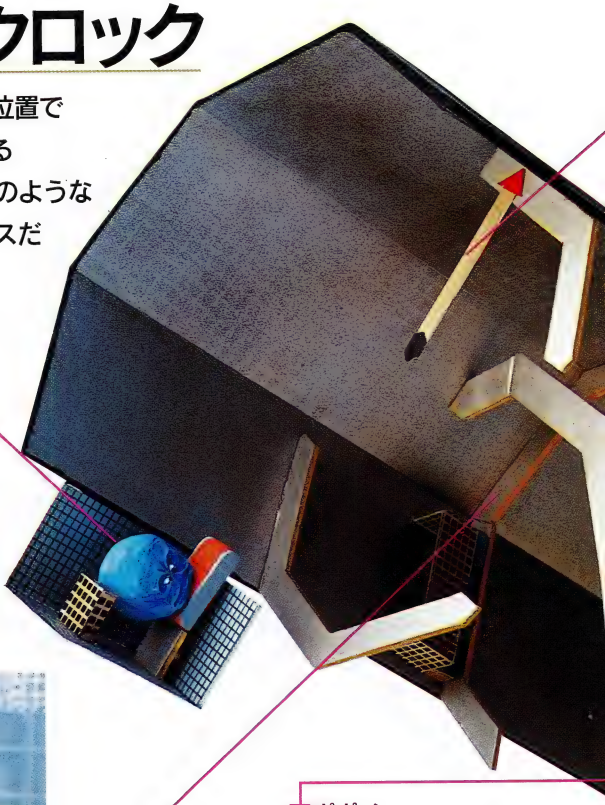
ノコノコも見かけたらすぐに倒したいキャラクター。海岸付近のノコノコは、コウラが手に入るので、うれしい。

場所	赤	黄	青	備　考	場所	赤	黄	青	備　考
チビ島のクリボー×10		10		足払いと、ジャンプ+踏みつけが有効。小さいゆえに、視界に入りづらい。	チビ島同場所の黄ブロック		3		足場が狭いため、ブロックを叩いたあとは連続ジャンプでコインを取るようにしたい。
デカ島のクリボー×11			11	ヒップドロップは1体につき青1枚。ジャンプで踏みつけると、黄1枚となる。	両島の海岸		4		チビ島とデカ島の両方の海岸に2枚ずつ落ちている。デカ島では1UPキノコも出現！
チビ島のパックンフラワー		1		ジャンプで踏みつければいちころ。しつこい追尾式の炎は当たるとやっかいだ。	両島頂上への渡り橋		10		チビ島とデカ島の両方の渡り橋に、黄コインが5枚ずつ連なっている。
デカ島のパックンフラワー		10		全部で5体。1体につき2枚の黄コインが出てくる。倒せばパワースターだ。	デカ島の鉄球通り道		9		チビ島とデカ島の鉄球の通り道は、ぜひとも押さえておきたいポイントの一つだ。
プロペラヘイホー×3		6		1体につき黄コインが2枚もらえる。大砲のところにいるやつは特にしつこい。	チビ島の鉄球通り道		5		クリボーとノコノコがいる野原の黄1枚も合わせてカウントしている。
ジュゲム		5		パイポを落とす前に、ジャンプ+叩くで、倒しておきたい。今回、雲にはのれない。	離れ小島のワープゾーン		1		チビ島で、！スイッチを踏むと出てくる足場を使って小島まで行くことができる。
ホルヘイ		5		フェイントをかけないと、すぐに捕まえられて投げられてしまう。	ハナチャンちへの渡り橋		6		デカ島5枚、チビ島1枚の合計黄コイン6枚でカウントしている。
ノコノコ×2			2	チビ島のノコノコは普通のジャンプ+踏みつけだと黄1枚。ぜひヒップドロップで。	青スイッチ			2	ハナチャンのおうち内部にある。2枚しかないが、赤コインと連動して取ってもいい。
杭×2		10		デカ島のスタート地点と、海岸の離れ小島にある。周囲を回ると1本につき黄5枚。	ハナチャンのおうちの赤	8			いまいち距離感がつかみづらい。コインに余裕がある場合、無理に取らなくても。
デカ島の風吹く谷		5		ノコノコレースゴール地点付近の谷だ。カニ歩きで取りに行こう。	ハナチャンのおうち内部		10		100枚をここで取るのなら、先にハナチャンを倒してからにしたほうがベスト。

コース14

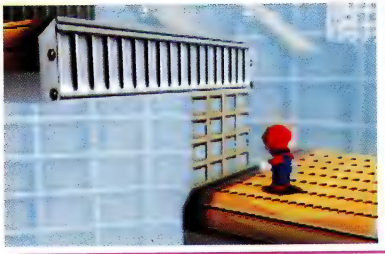
チックタックロック

入口をくぐった瞬間の長針の位置で
トラップの動きが大きく変わる
まるでゼンマイ仕掛けの時計のような
アナログな雰囲気が漂うコースだ



ドッスン

コースの頂上で「どっすん」と音を響かせている。頭の上にパワースターがある



自動コンベア地帯

3本のコンベアの進行方向が違っているので，その動きを良く見極めてから飛び移ろう

ポポイ

どこに飛ばされるか分からないので，近づかない方が無難だ

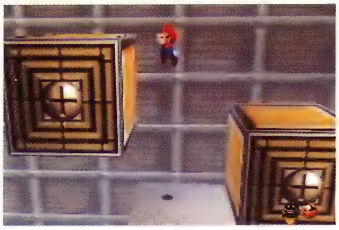
回転シーソー地帯

00分の状態でコースに入れば，8枚の赤コインを一気に集めることができる

「チックタックロック」に来るための条件

☆パワースターを50個持っている
☆ほのおのうみのクッパを倒している

時計の針
これの先端に乗ってドッスンの
部屋まで行く



突き出し
コース中の難所。3つの動くブロックを
迅速に，確実に渡って行く必要がある

巨大振り子
時計をモチーフにした
このコースのシンボル

グルグルかご
中にパワースターが
隠されている

チックタックの針
先端に乗ってコースを一周すれば，
壁の窪みの中にあるパワースター
を取ることができる

★START

1 グルグルかごのなかで

「チックタックロック」は、文字盤に飛び込んだ時の長針の位置によって、コース内の仕掛けの動き方が変わる。長針が12を指している時に入ると、中の仕掛けはすべて停止。以降、長針が12の位置から遠ざかるにつれ、仕掛けの動きが速くなる。ただ、6の時だけは例外。仕掛けは変則的な動きをする。まずは、この法則を覚えておこう。

グルグルかごまでは、仕掛けが止まった状態で行けるので、12の時に入ろう。あとは外周に沿って、道なりに進んでいけばいい。遠目の視点にして、足場にさえ気をつければ、難はないはずだ。金網の部屋にパワースターが見えたら、六角形の台からコンベアにジャンプだ。

⬆コンベアも回転キューブも、止まっていれば、へっちゃらだ

⬆普通にジャンプすれば、コンベアに飛び移ることができる

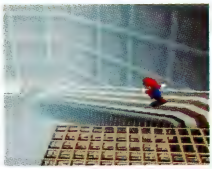
⬅文字盤に入る時は、長針の位置に注意。目の前で立ち止まって、タイミングを計ろう。多少の誤差は許されるので、落ちついて

2 ふりこのへや

振り子が2つ並んだ部屋、そこにあるパワースターを取るイベントだ。この部屋へは、仕掛けが動いてなくてもたどり着ける。長針が12の時を狙って、文字盤に飛び込もう。

スタート地点から、左の振り子の脇を抜け、どんどんのぼっていく。道の先が見えやすい、遠目の視点にしておくといいだろう。金網の部屋を越えて、ポールを登ったら、広い床を左のほうへ。三角形の台を渡るには、距離感と方向が大切。三角の広い部分に軸を合わせて、ジャンプしよう。振り子の部屋は目の前だ。

また、時計の針のある金網の足場までは、スタートから右に進み、動きの止まったシーソーを上っていくルートもある。試してみよう。



⬆金網の部屋まで来たら、その上を通り、さらに先を目指す

⬆ポポイは危ないので、無視しよう。黄色いブロックを取るなら、ポポイの停止中が無難だ

⬆ここは、マリオの遠目がおすすめ。台を正面に見据えてジャンプだ。また、思いっきり幅跳びすれば、一気に向こう側まで渡れる

⬆振り子は動いていないが、その通り道が途切れている。うっかり落ちたりしないように

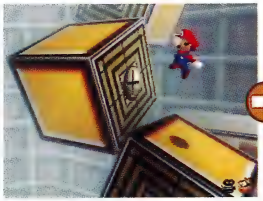
3 チックタックのはりのうえ

時計の針に乗って、パワースターのある場所まで連れていってもらうイベント。ゆっくりでも、仕掛けが動いてなくてはいけない。長針が12の時に入ると、仕掛けが止まってしまうので、1か2あたりを狙って文字盤に飛び込もう。

厄介なのは、回転キューブだ。キューブは、ちょっと沈んだ後に回転する仕組み。コンベアの流れに逆らいながら、飛び移るタイミングを待とう。3連キューブは、ひとつずつ着実にクリアしていったほうがいい。キューブが沈んだら、真上にジャンプして、回転をやり過ごそう。

あとは金網の足場で、時計の針がくるのを待てばいい。針に乗ったら、パワースターまで自動運転だ。

⬇キューブの沈みが上がった瞬間に、真上に大ジャンプ。次の回転が始まる前に、上のキューブに昇っていこう



⬇金網の足場は、突き出しの先。気をつけるのは、黒い爆弾の吐く炎だけだ。近づかなければ、炎も襲ってこない

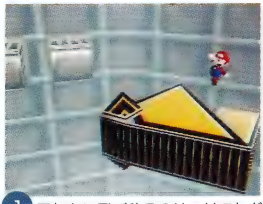
⬆針の先端の赤い部分にいれば、ビリキューにぶつからない。もしぶつかっても、落ちることはない。ご心配なく

⬆パワースターのくぼみが正面にきたら、小ジャンプしてゲット。大ジャンプだと、壁に当たって落ちてしまう

4 えっへんてっぺんドッスン

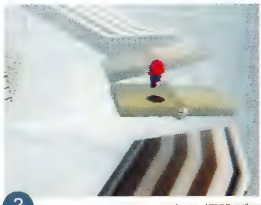
パワースターは、ドッスンとともに、コースのてっぺんにある。仕掛けが動いていないとたどり着けないので、長針が12の時以外の、動きが遅めの位置を狙って入ろう。

てっぺんまでの道のりは、とにかく難所が多い。ポールを登ってリフトに乗ったら、三角形の回転台から六角形の回転台、回転キューブのほうへ進む。動く足場は遠目の視点にして、慎重にタイミングを計ること。螺旋状の道に戻ったら、その道なりにのぼっていく。3連コンベア、2連シーソーを経て、三角キューブを渡ったところが頂上。炎を吐く爆弾には近づかないようにして、時計の針を待とう。針に乗れば、ドッスンのところまで連れていってくれる。

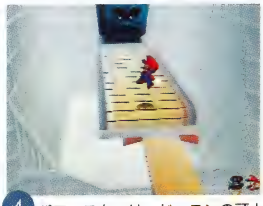


1 回転台に飛び移るのは、リフトが上がって、三角形の底辺がこちらに向いた瞬間がベスト。手前にジャンプだ

2 3連コンベアは、ベルトの進行方向がバラバラ。よじのぼると流されるので、2段ジャンプで上がっていこう



3 2連シーソーは、一気に幅跳びで渡ってしまおう。2つが水平になった瞬間を狙えば、向こう岸につかまれる



4 パワースターは、ドッスンの頭上に。コンベアに運ばれながら、ドッスンの落下に合わせて、後ろ宙返りだ

5 つきだしをのりこえて

縦に3つ並んだ突き出しを渡り継いで、パワースターを取るイベントだ。仕掛けがゆっくりと動く、1や2の長針で、文字盤に飛び込もう。

まずは、上を目指す。キューブの回転は、ジャンプでクリア。ポールまで進んだら、リフトから三角形の回転台に上がる。遠目の視点にして、距離感とタイミングをつかもう。六角形の回転台から先、右の金網の足場へ渡れば、目的の突き出しが見えてくるはずだ。

3つの突き出しを、下からリズミカルにのぼっていこう。最初の突き出しへは、後ろ宙返りか、金網の1段高くなっている場所から。上の突き出しの縁に当らないように、壁際から少し離れてジャンプしよう。

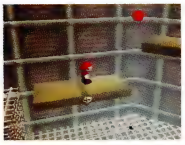
⬆六角形の回転台か、その脇の道から、金網の足場へジャンプ

⬆突き出しを乗り越えると、上の金網の部屋にパワースターが

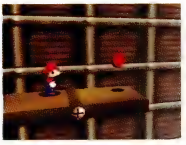
⬅足場が広いので、何度でも挑戦できる。金網の1段高いところから、2段ジャンプで、一気に中段の突き出しに乗ってしまう方法もある

6 00ふんのあかコイン

8枚コインのありか

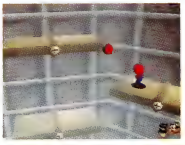


⬆1段目。次のシーソーに渡る気持ちでジャンプ



⬆2段目を歩いていくだけ。行き過ぎないように

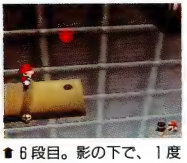
⬆4段目の端でジャンプ。向こう側に足場はない



⬆その後ろ。ジャンプは常に助走をつけていこう

⬆5段目。すき間をジャンプで飛び越えながら

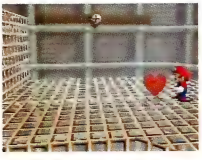
⬆同5段目。パワースターは、この先に出現する



⬆6段目。影の下で、1度立ち止まるのが安全策

⬆7段目へジャンプ。これでパワースター獲得だ

8枚の赤コインはすべて、スタート地点からすぐ右の、シーソーの段々にある。長針が「00分」、つまり12を指している時に文字盤に入れば、簡単に集められる。

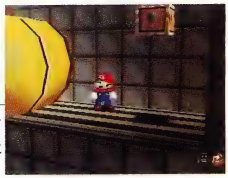


⬅シーソーは真っ直ぐ並んでいないので、意外と落ちやすい。でも大丈夫、下にはクルクルハートがある

100枚コインの取り方

コイン総数は128枚と、やや少なめ。ふりこや回転する台座などの障害物が多すぎて、一見難しそうに思えるが、マップとコインを取るポイントを押さえれば、なんてことはない。ここのコースの目玉は、青コインと黄ブロックだ。7枚もの青コインを出す青スイッチと、10コインが詰まっている5つの黄ブロックは、おいしいポイントだ。コインを集める楽しさが味わえるコースでもある。

POINT 1



残念ながらここは叩いても3枚の黄コインしか出てこない。10コインブロックは、上に上がれば上がるほど出てくる。

POINT 2

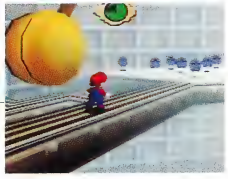
金網付近で100枚目は避けよう。パワースターが金網をすり抜けた上に出現すると、足場が確保できない限り取るのは不可能だ。

POINT 3

4本目の突き出す壁を通り過ごして、後ろを振り返ってみよう。ここへは、2段ジャンプで行くことができる。

POINT 4

ポポイや火を吹くばくだんがいる黄ブロックは、たいてい黄コインがかくされている。敵がいても、迷わず取りに行こう。

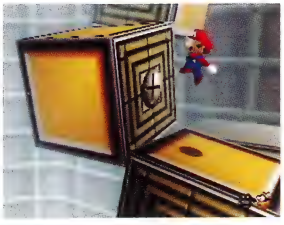


POINT 5

青コインは、00分でも取ることができる。ポポイがいる床から、幅跳びや2回ジャンプで行ける。

場所	赤	黄	青	備考
ポポイ付近		6		飛ばされそうになったら、壁向かい合わせになる感じで。横が壁で安心だ。
4つの突き出す壁付近		10		突き出す壁のうえに、金網で囲まれた黄ブロックがある。入り口は壁を過ぎたところ。
青スイッチ			7	このコースでは、青コインを必ず取ろう。落ちつけば狭い足場も平気。
ボムへい×2		2		気持ちに余裕があるなら、つかまえて投げた方がいいかも。
ドッスンの下黄ボックス		10		時計の針を使うと、簡単に行ける。黄ボックスを見かけたら、必ず立ち寄りたい。
2つ目の時計針の中心軸		10		ここも10コインボックスだ。8角形の広い台座の中心にある。
スタート地点回転キューブ		2		正面に見える、回転する四角のキューブ上にある。回転したら、ジャンプで跳けよう。
スタート直後振り子の後ろ		3		黄ボックスだが、3枚しかコインがはいっていない。ちょうど死角になっている。
3枚の回転シーソー付近		3		3つの左右移動するコンベアの付近でもある。黄ボックスの中は、6枚入っている。
3つの出しの上		3		この付近にはパワースターもある。金網の上なので、100枚目をここで取っても可。

場所	赤	黄	青	備考
赤コイン頂点の床付近		3		ちかくに火を吹くばくだんがいるので注意。00分なら、最終の上で取るといい。
シーソー地帯の赤コイン	8			00分なら8枚取るのはあっという間だが、100枚に挑戦するときは、00分以外で。
赤コイン地帯の黄ブロック		10		10コインブロックを叩いたら、すかさずその場ジャンプ。取りこぼしが少なくなる。
ピリキューの周り		5		上へ登るボールにつかまる前に、ひと通り取っておこう。ハイハイで取っても可。
2連の三角キューブ付近		10		5つの10コインブロックの中で、一番頂上にある。

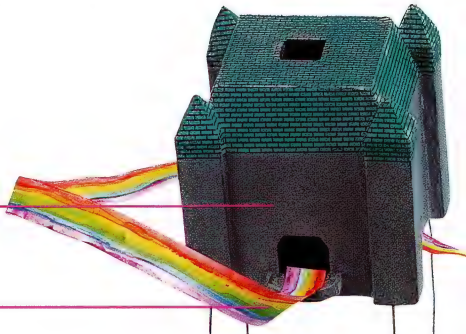


➡このコースは、足場に余裕がないところばかり。青コイン7枚で100枚達成が、できれば望ましい

コース15

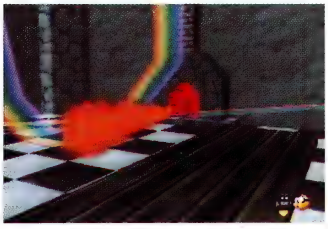
レインボークルーズ

魔法のじゅうたんで，虹の架け橋を渡る
最高にドリーミーなコースといえる
たけど，アスレチックな地形のおかげで
夢見心地を味わうヒマはない



■天空のお屋敷

暖炉から噴き出す炎が厄介。1度目は「当たらない」。
2度目は後ろ宙返りで避ける

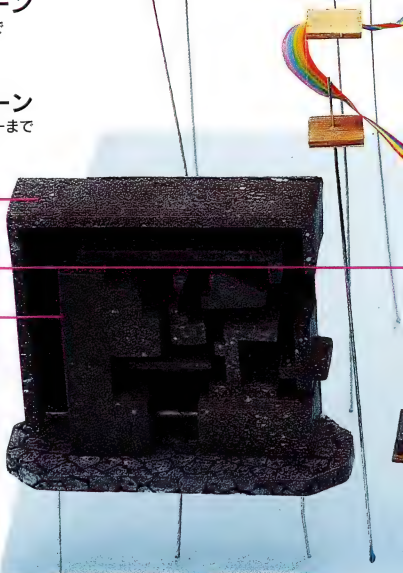


■ワープゾーン

たて迷路の頂上まで
瞬間移動できる

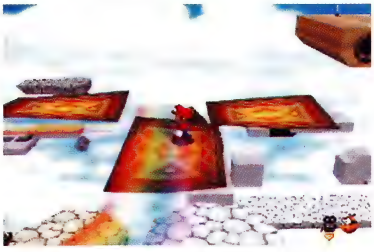
■ワープゾーン

お屋敷のバルコニーまで
瞬間移動できる



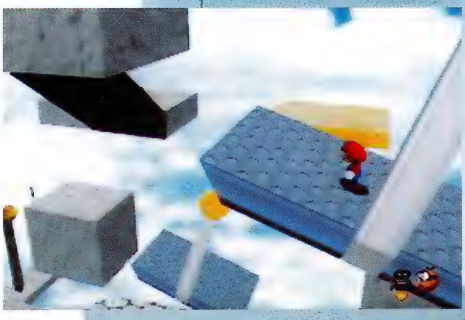
■中央の分岐点

じゅうたんを乗り換えて，船に
行くか天空のお屋敷に行くか，
ルートを決める



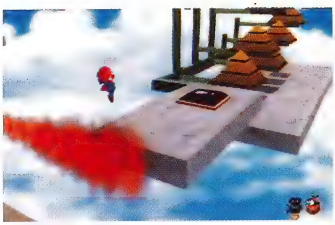
■タテ迷路

8枚の赤コインは
すべてここで揃う。
持てるテクニック
が試される場所だ



■カゼきる巨大ブランコ

巨大なシーソーやブランコ，ちくわ床が
連続しているアスレチック地帯



大空アスレチック

ここでは時間制限があるスリリングなトラップが待ち受けている

大砲

使用可能にしてくれる赤ボムへいは，タテ迷路の最上部にいる

虹を渡る船

甲板に乗ると風が吹きつけてくるが，下に落とされることはない体重をかけると，その方向へと転がっていく。勢い余って落下しないように気をつけたい

ちくわ床

体重をかけると沈んでしまう。ただし，ピョンピョンとジャンプを続ければ落ちない

虹の彼方の島

虹を渡る船の上の大砲から，虹の中央に照準をあわせて，ぶっ飛んでこよう

魔法のじゅうたん

コース15におけるマリオの基本的な移動手段。しばらく離れていると，消えてしまう

「レインボークルーズ」に来るための条件

☆パワースターを50個持っている
☆ほのおのうみのクッパを倒している

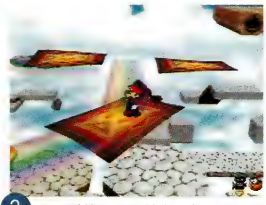
START

1 にじをわたるふね

天空に浮かぶ船まで、魔法のじゅうたんを乗り継いで旅していく。最初のじゅうたんは、スタート地点の目の前。これに乗って、4つの回転台がある分岐点まで行く。途中の障害物は飛び越して、ファイバー台の炎はしゃがんで避けよう。分岐点の台から、次のじゅうたんで進む。

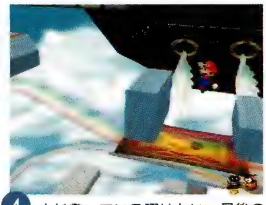
じゅうたんが左右に2枚並んだ分岐点では、左側を選ぶ。2本の足場の突き出た回転台は、横切る足場を何度も飛び越さなくてはいけない。常に見やすい視点を確保して、迫りくる足場に備えよう。連続で現れる障害物は、それぞれひと息で上に乗るように。ちくわ床から2段ジャンプで木の橋につかまれば、パワースターのある船は、すぐそこだ。

1 奥にあるのが、次に乗るじゅうたん。回転台を渡っていこう。襲ってくるジュゲムは、ここで倒しておくこと



2 ここが第2の分岐点。船へ行くのなら、進行方向から左側のじゅうたんだ。じっくり待って、乗り換えよう

3 台の回りを螺旋状に進むので、こまめな視点切り替えがポイントになる。足場を3回ほど飛び越せば、OKだ

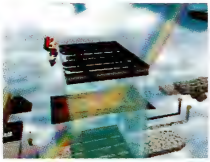


4 よじ登っている暇はない。最後の尖った障害物は、ある程度じゅうたんを進ませてからジャンプするといい

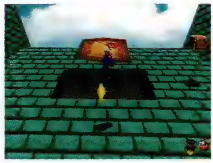
2 てんくうのおやしき

天空に浮かんだお屋敷の屋根の上に、パワースターがある。魔法のじゅうたんで、それを取りに向かおう。まずはスタート地点から、回転台の分岐点へ。途中でコインを集めることもできるが、じゅうたんはしばらく離れていると、消えてしまう。点滅したら、急いで戻ろう。

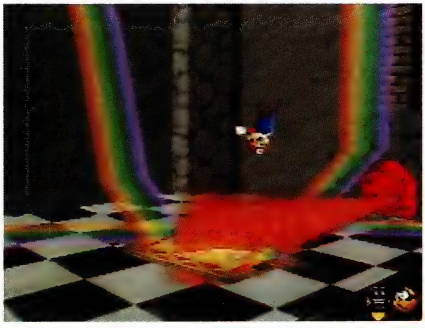
次のじゅうたんに乗って、第2の分岐点まできたら、左側のルートを選ぶ。透き通った壁は、じゅうたんだけを通す。ギリギリまで乗り続けて、ジャンプして壁を越えよう。お屋敷の中に入ると、暖炉から炎が吹き出してくる。1度目は当たらないが、2度目に入った時は避けなくてはいけない。進行方向に背を向け、後ろ宙返りで通過しよう。



▲待ってジャンプ。さらに高い壁は、2段ジャンプでクリアだ



▲屋根に着くと、じゅうたんは落ちる。その前に飛び降りよう

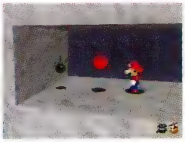


◀2度目にお屋敷に入る時は、進行方向に背を向け、しゃがんでおく。じゅうたんが床まできたら、気持ち早めのタイミングで後ろ宙返りだ

3 タテめいろのあかコイン

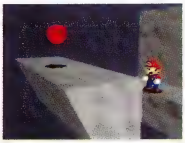
8枚コインのありか

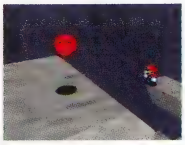
奥の青い壁に、90度カベキックをしてのぼろう

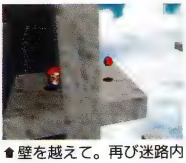

その上の段。爆弾が炎を吐くので気をつけよう

右のほうから1段上がって、落ちながら取る

階段途中から後ろ宙返りか、90度カベキックで

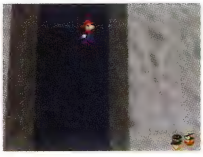

普通にジャンプで取れる。足場が狭いので注意


ここから幅跳びか、前の足場から2段ジャンプ


壁を越えて。再び迷路内に戻る時は、横宙返りで

ここからか、滑りながらのジャンプで取れる

回転台の分岐点をクルクルハートのある方向に進むと、タテ迷路が見えてくる。8枚の赤コインは、この中にある。さまざまなジャンプを駆使して、赤コインを集めよう。


タテ迷路の左側には、クルクルハートと青コインのスイッチが。この上のタテ穴を連続カベキックで上っていくと…

4 カゼきるきょだいブランコ

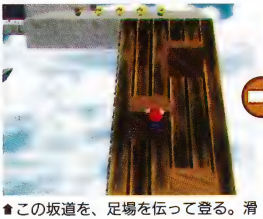
巨大なブランコやシーソー、ちくわ床などの行く手を阻むトラップを渡って、パワースターを取るイベントだ。まず、じゅうたんに乗って、分岐の回転台まで行く。分岐点に着いたら、左の回転台の先に見えるポールを目指そう。

ポールを下りていくと、いよいよトラップだらけの道に入る。問題なのは、乗ると落ちるちくわ床だ。シーソーからの折り返しは、できれば横宙返りで。炎や移動床となかなかタイミングが合わない時は、その場でぴょんぴょんジャンプしよう。ちくわ床の落下を抑えられるはずだ。

トラップを抜けたら、左の木の坂道を上がろう。最後の巨大ブランコを乗り越えれば、パワースターだ。

あれに見えるルートを進む。シーソーも巨大ブランコも、さほど怖くはない。が、ちくわ床には注意が必要だ

ちくわ床が落ち始めたら、素早く次の足場へ移動する。また、落ちたちくわ床は、しばらくすると復活する


この坂道を、足場を伝って登る。滑りやすいが、そのまま落ちることはない。手堅く進むなら、ハイハイだ

パワースターの手前には、ファイバー台の炎が待ち受ける。焦らずに、無事渡れるタイミングをじっくり待とう

5 おおぞらアスレチック

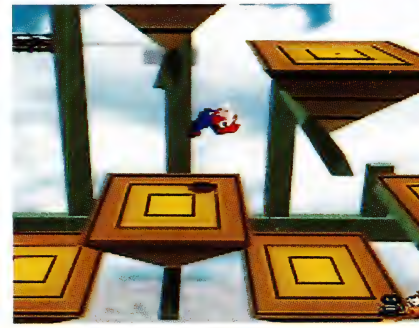
トラップの道を抜けた先にある、ピラミッド型のブロックをクリアして、パワースターを手に入れる。まずは、じゅうたんで回転台の分岐点まで。ポールを下りたら、トラップの道を進もう。木の坂のある足場に着いたら、ここを直進していく。

ちくわ床に挟まれた小山は、滑りやすい。前方のちくわ床にジャンプしたら、ひと息に斜面を登ってしまおう。頂点から滑り降りる時は、3Dスティックを逆に入れ、ジャンプしてブレーキをかける。体勢を立て直したら、その場ジャンプで、先の炎が途切れるタイミングを待とう。

ピラミッド型のブロックは、スイッチを踏むと、回転して足場になる。ここをのぼって、パワースターへ。

⬆この足場から直進する。小山の斜面は、一気に駆け登ること

⬆ちくわ床をジャンプする時は、ちゃんと助走をつけていこう



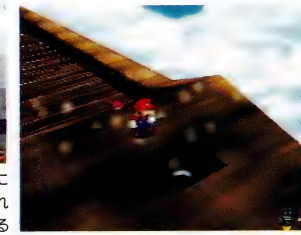
⬅ポイントは3段目だ。2段ジャンプか後ろ宙返りでのぼろう。制限時間は7秒。ミスしたら迷わず足場から降りて、再びスイッチを踏もう

6 にじのかなたのしま

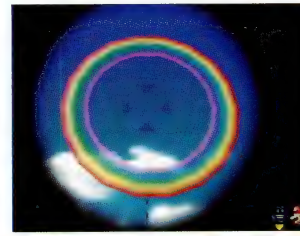
虹のかなたの島へは、大砲で飛んでいく。大砲の準備がまだなら、赤ボムへいに会うことが先決だ。赤ボムへいは、回転台の分岐をクルクルハートのほうに進んだ、タテ迷路の最上段にいる。左側の長いタテ穴を、連続カベキックを上っていこう。天空のお屋敷のベランダからタテ迷路の屋上にワープして、そこから飛び降りる方法もある。煮詰まってしまったら、こちらを試してみよう。

大砲があるのは、天空に浮かぶ船の船尾。回転台の分岐からじゅうたんに乗り、次の分岐で左側のじゅうたんを選べば、たどり着けるはずだ。あとは、島のポールにつかまれるように照準を合わせて発射。虹のかなたの島まで、ひとっ飛びだ。

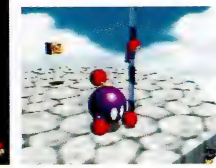
⬆ここから小ジャンプ。すぐに3Dスティックを迷路側に入れれば、赤ボムへいの段に行ける



⬆大砲は、強い追い風が吹く船尾にある。襲ってくるジュゲムは、甲板で倒しておくように



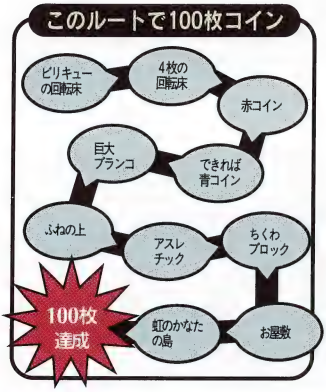
⬆照準は、虹のリングの中心よりやや上、ポールが見える程度に。まず、ポールに軸を合わせてから、照準を上げていくといいだろう



⬆ホルヘイが停止したスキに、なるべく遠くに着地しよう。パワースターは、ブロックの中だ

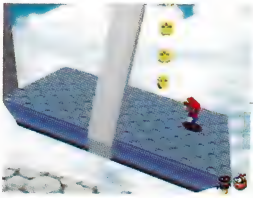
100枚コインの取り方

最後のコースは周りが空で足場も悪く、難所だらけ。連続カベキックの青コインや、移動するじゅうたんの難しさが手伝って、総コイン数146枚を集めるのは、なかなか大変。でもコツと要領さえつかめば、楽に100枚集まるようになっている。青コインを別に取らなくても、黄コインや赤コインのみで100枚達成できるので安心を。



POINT 1

カーペットの上から一定時間離れていると、カーペットは消えてしまう。ビリキューが回転している床の上のコインは、さっさと取って戻ろう。

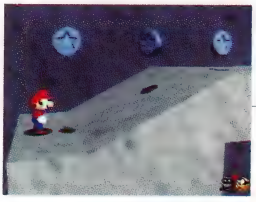


POINT 2

アスレチックで最初に出逢うブランコの中心に、黄コイン5枚がある。3Dスティックをいじらなければ、落ちたり滑ったりの心配はない。

POINT 3

ハイハイは、大抵のところなら上れる。周りが空で、どうしても滑って落ちそう……という人は、のぼるスピードは遅いが確実なハイハイで。



POINT 4

連続カベキックは1、2、3……といった感じで、数を数えながらのぼるのがコツだ。3Dスティックを素早く反対側にいれるのも忘れずに。

場所	赤	黄	青	備　考	場所	赤	黄	青	備　考
ジュゲム×2		10		1体につき5枚もらえる。追いかけてくるので、手早く倒した方がいい。	カーペット移動中		2		2度目のカーペット移動中にポツンとある。途中のブロックの中には何もない。
プロペラヘイホー		2		これも手早く倒した方がいい。足場が狭いので、コインを取るときは慎重に。	お屋敷付近の透明ブロック		5		カーペットで移動すれば手に入る。透明ブロックの上に、5枚連なっている。
ホルヘイ		5		虹のかなたの島にいる。ここへは、大砲を使って来なければならない。	お屋敷付近の虹の上		5		これもカーペット移動中に手に入る。一度お屋敷から出て、2度目に入るときだ。
クリボー		1		アスレチック付近にいる。視覚が悪いので、カメラをうまく使おう。	プロペラヘイホー階段付近		5		スタート地点で振り返ると、ポールが見える。それに向かってはばとびするとコイン。
ボムへい×4		4		船の上と、タテ迷路に2匹ずつ出現する。船の上は、強風に気をつけよう。	ビリキューのいる回転床		8		ここはさっさと取ってカーペットに戻ろう。もたもたしているとカーペットが消える。
青スイッチ			6	タテ迷路の連続カベキック出発地点1枚と、頂上に5枚連なっている。	クリボーのいる坂の上		5		クリボーを倒したあと、無難な選でハイハイをして登っていったほうがいいかも。
タテ迷路の赤コイン	8			はばとびや、後ろ宙返りを多用する場所だ。助走なしのその場ではとびを会得しよう。	巨大ブランコの中心		5		ブランコの先端に立ち、連続ジャンプで取ろう。ブランコの中心では取れない。
4枚の回転床		16		ここにいるジュゲムを先に倒してから、コインを撮ったほうがいい。	アスレチックの坂		5		勢いを付けないと上れないところ。ちくわブロック上は連続ジャンプで切り抜けよう。
屋敷付近ちくわブロック上		5		縦に5枚連なっている。カーペットでの移動中に取ってしまうといったところ。	アスレチックのちくわ上		4		すぐに落ちてしまうちくわブロックは、上でジャンプし続けていると、落ちない。
ふねの中		8		強風が吹き荒れ、さらにボムへいが2匹いる。ここで100枚目を取るのは避けたい。	カーペット移動中ちくわ		5		ちくわを取るか、カーペットを取るかが難しい。先にちくわ上を取ってしまおう。

おしろのかくれスター

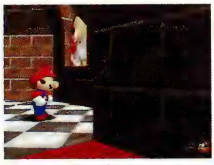
ピーチのかくれスライダー

すべって楽しいスライダー。ここで加速、減速を含めたスライダーすべりのコツを覚えておこう。後々、何種類かのスライダーに挑戦しなくてはならないのだから。スライダーから外に飛び出してしまってもマリオの残り人数はマイナスにならない。それどころか1UPキノコや大量のコインまである。ここで人数集めをしておくなんてこともできるわけだ。

どこにあるの？

キノコ城の1階中央にある階段を登り、右の扉を入る。ピーチの絵が3枚飾ってあるうち、入り口正面から見て右側の絵に飛び込む。

▲2階に上がって、右端の大きな星のマークの扉へ行こう



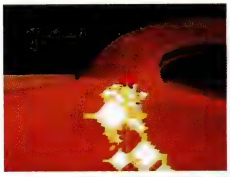
▲右側の壁のピーチ姫のステンドグラスに飛び込む

進入条件

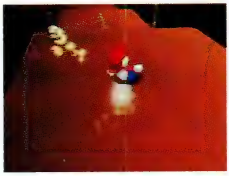
パワースターを一つ獲得すれば，コース2の扉とともにこの部屋の扉が開くようになる。

ルート自体はあまり長くなく、カーブもさほど厳しくはないので、数回トライすることで簡単にマスターできるだろう。

基本的には並べられたコインを目印にしていけばいい。カーブではむやみにスピードを変えない方がいい。ゴールまでたどり着けば黄色ブロックにパワースターが入っている。



▲S字カーブにもここで慣れておこう

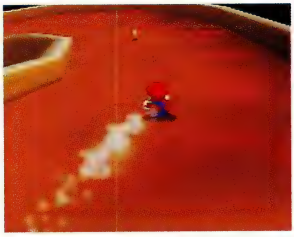


▲途中には、1UPキノコも転がっている

▲無事にすべり終えたら、ゴール先にある黄色ブロックにパンチ。めでたくパワースター獲得

かくれスライダー・タイムアタック

同じくピーチのかくれスライダーを、20秒台のタイムですべりきることができれば、もう一つパワースターを獲得することができる。20秒を切るにはコースを寸分の無駄もなくすべらないとならない。常時加速し、カーブは確実にインコースでいかねばならない。壁でバウンドするようだと間に合わない。



▲S字を、壁に当たることなく全速力で曲がれるかどうかがタイム短縮のカギだ

▲20秒台までならOK。ちょっと難しいけど、途中から飛び降りるショートカットも

おさかなといっしょ

敵が一匹も出現せず、平和に魚たちが泳ぎ回っている四角い部屋。ここには普通のコインにまじって赤いコインが8枚ある。部屋のすみずみまですべて水で満たされているうえに、空気がどこかから出ているわけではないので呼吸をすることはできないが、あちこちに散りばめられたコインで体力回復をしつつ、優雅に泳ぎながらコインを集めることができる。

どこにあるの？

キノコ城1階右端の扉を開けるとコース3の入り口がある部屋に行けるが、部屋の入り口上方を見上げると左上方に黒い窓が見える。ここが入り口だ。

⬆まずは「かいぞくのいりえ」の入り口がある部屋に

⬆入り口を入って右脇の上部を見上げると黒い窓がある

進入条件

パワースターを3つ集めると1階右端の扉が開くようになる。部屋内の入り口右上の窓へ。

部屋内をまず上の角から、左あるいは右まわりにほぼ同じ高さで泳いで回り、4つの赤コインを取ったら続いて下段に配置されているコインを順にめぐると無駄がない。赤コインは遠くから見ても光って見える。迷ったら部屋の角に戻って赤コインを遠くから確認して移動する。体力が減ったら部屋中央のコインで補充すればいい。

⬆部屋自体の広さはさほどでもない。手っ取り早く赤コインを集めることができる。どちらにしろ呼吸の問題もあって長居はできない

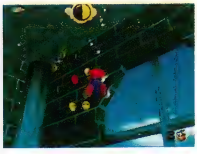
⬇体力ゲージが低下したらコインで補充するしかない。赤コイン以外にも、ところどころに黄色のコインがある。部屋中央に多い

8枚の赤コインのありか

⬆スタート地点からほぼまっすぐ前進した位置にある

⬆1個目から左へVの字を描いて曲がった先にある

⬆2個目から左を向いた先に見える窓のそばにある



⬆同じように3個目から左を向いて窓の近くへ

⬆4個目を取ったら角の柱の根元へ向かう。最下段に

⬆さらに次の角にも同じようにもう一つある

⬆またまた同じように角の最下段に配置してある

⬆8枚目の赤コインを取ると、パワースターが出現する

はばたけ!はねスイッチへ

円を描く虹。そびえ立ついくつもの塔。はてしなく広がる青空。ここは陸地からはるかに高い場所。コースのど真ん中にあるはねスイッチを押して、ひたすら飛行しながら赤コインを集める。はね帽子の力を堪能しつつ、飛行のためのテクニックを身につけるための絶好のチャンスだ。なにしろこのコースほど自由に空を飛び回れる場所は他にはないのだから。

どこにあるの？

キノコ城の1階、入り口から入ってすぐの場所、床に太陽を形取った模様がある。ここでこの上に立ち、マリオ視点で天井を見上げるとコースに入れる。

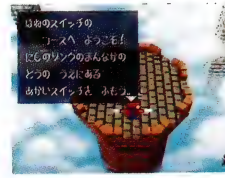
⬆スター10個で天上から鮮やかな太陽の光が差し込むように

⬆上空を見上げれば視界が真っ白になってコースに入る

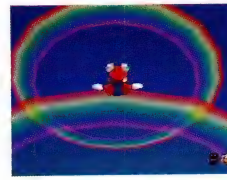
進入条件

パワースターを10個集めると、お城1階に陽の光が差し込む。その場で真上を見る。

コース突入時、すでにマリオは空を飛んでいる。はね帽子の効果が切れる前に赤コインを集めよう。赤ブロックまで行っても二度と高くは飛べない。一発勝負だ。まずはマリオをコインの高さに合わせる。一度合ったら決して高さを変えてはならない。あとは左回りに微調整しながら回転してコイン収拾するだけだ。



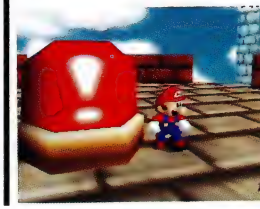
⬅赤コインを集めるのなら中央の塔には行かない



⬅ルートから外れてしまったら赤コインは取れない

●はねスイッチ

コースの中央に位置する塔の頂上にある。とはいえ、8枚コインを取った後でも行けるくらいの低い場所。

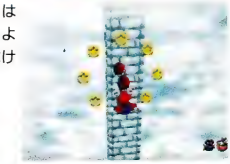


⬅赤ブロックを実体化させる力を持つスイッチ

8枚の赤コインのありか

⬅スタート地点からコインを基準に高度調節し、3Dスティックを左に入れると見えてくる

⬅リングを抜けたら軽目に常に3Dスティックを左に倒しながら飛ぶ



⬅このコースの赤コインはすべて2個一緒に取れるようになっている。取れなければやり直しとなる

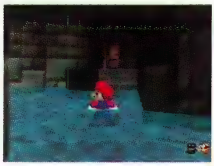
⬅円状に並んでいるコインを集めたら中央の塔へ。徐々に高度を下げて近づく。これでパワースターだ

メタルスイッチのたき

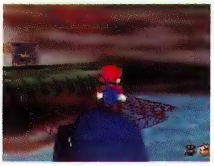
マリオのパワーアップの革命といってもいいほどのインパクトを持つメタルマリオ。歩くたびに「ガシンガシン」と音を立てるその重厚なパワーを自分のモノにするためにはここ、「メタルスイッチのたき」を訪れ、緑色のスイッチを起動させなくてはならない。敵を蹴散らし、水中を自由に歩き回りながらその力強さにしばし酔ってみてはどうだろうか。

どこにあるの？

6番目のコースとなる「やみにとけるどうくつ」の中から行く。地底湖でドッシーの頭に乗り、扉が見えたら，ドッシーの体を利用し，移動する。



▲お城の地下から「やみにとけるどうくつ」に進む



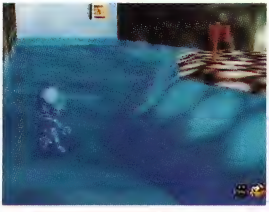
▲赤い金網の足場が目印。ドッシーはヒップドロップで止める

進入条件

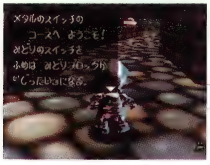
パワースター8個獲得後「やみのせかいのクッパ」と戦い、お城地下のカギを入手する。

メタルマリオに変身している場合は水中を自由に歩けるが、変身状態が解けてしまうと水に流される。流れ着く先はキノコ城の滝だ。注意しよう。

特に難しい場所にコインはないので、メタルマリオでひとまず敵を倒してからゆっくり回収するのがいい。



▲水中にあるコインを取るにはメタルマリオになる必要がある



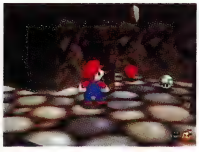
◀緑のブロックはスタート地点にある

●メタルスイッチ

コースの奥の島にある。特にメタルマリオでなくても行くことができる。

◀緑ブロックを実体化させる力を持つスイッチ

8枚の赤コインのありか



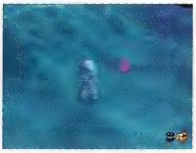
▲陸地、奥に向かって右側の柱の陰に隠れている

▲同じく柱の陰。角度が悪いと見つけにくい

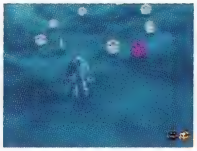
▲メタルスイッチの左脇後方に1枚ある

▲さらにスイッチの右側にももう1枚ある

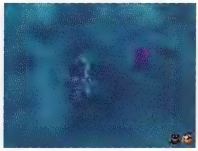
▲スイッチのある島のそばの水中。島の左側に



▲そのまま島の周りを回るとリング状コインの中に



▲さらにその先にもう1枚ポツリと置かれている



▲島の周りを一周するともう1枚さらに発見できる

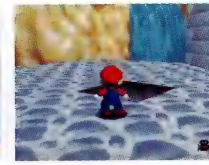
おほりのとうめいスイッチ

「ほのおのうみのクッパ」を倒し、キノコ城の地下を自由に行き来できるようになったら、そろそろ青スイッチを押しにいくタイミングだ。体が半透明の状態になり、障害物や敵をすり抜ける能力を持つ奇抜なパワーアップ、スケスケマリオ。キノコ城のお堀の奥底に存在する縦長のコースにチャレンジしてみよう。

どこにあるの？

キノコ城地下、「やみにとけるどうくつ」入り口の右隣の入り口を進み、奥の2本の柱にヒップドロップ。するとお堀の水が抜けて入り口が現れる。

⬆泳いで奥へ行くと2本の柱がある。これを沈める

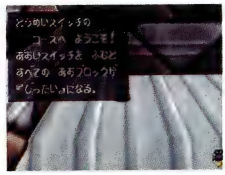


⬆お堀に出てみると、水が消え、地面に穴が見つかる

進入条件

パワースター8個獲得後、「やみのせかいのクッパ」で、キノコ城地下のカギを入手。

長い坂道、敵の多い直線、上下リフト、そしてスイッチと金網の4部構成。最初の坂道に4枚のコインが集中している。カメラ切り替えで場所を覚えてジャンプ。ヒップドロップをブレーキ代わりに使う。取り逃して落ちてしまってもハイハイでのぼることもできる。後半のリフトは上りきる瞬間に裏返るので、早めに次に飛び乗ること。



⬆坂の上からコースはスタート。すべり降りる

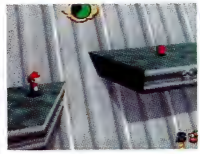
⬆坂道はハイハイでのぼって戻ることもできる

●スケスケスイッチ

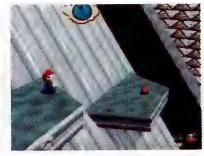
リフトを越えた先にある。赤コインを8個取れば金網の先にスターが出現するので、早速試す機会がある。

⬆3つのスイッチのうちこれが最も遠く、難しい

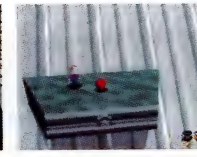
8枚の赤コインのありか



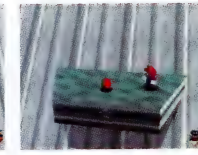
⬆坂道途中左側の上から一つ目の足場にある



⬆坂道途中右側の上から一つ目の足場の上



⬆坂道途中中央の上から二つ目の足場の上にある

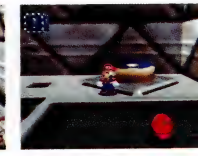


⬆坂道途中右側の上から二つ目の足場の上にある

⬆一つ目のリフトを越えたシーソーの上にある

⬆同じくシーソーの上。逆側にある

⬆3つ連続の上下リフトの3つ目の手前にある



⬆スケスケスイッチのすぐ先にある

にじかけるはねマリオ

大空に浮かぶ雲の島々だけで構成されたようなコースだ。はねマリオの飛行能力と大砲を利用して雲から雲へと飛び回って赤コインを集める。

島の上部には赤コインが2つある。さらに黄色ブロック、赤ブロックが、ひとつづつ配置されている。

進入条件

パワースター50個を獲得するとお城3階への扉が開く。3階の右端の窓が入口だ。

◀窓右側の台でカベキックするのがラク

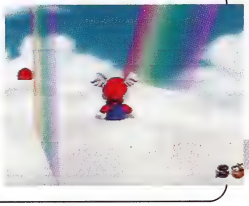
島の下側に緑のロープがぶら下がっている。この中央部分に赤コインが1枚。小さな大砲の島から、照準画面で島がやや下寄りの状態で飛ぶ。そのまま下に落ちても大丈夫。

大砲でしか行けないうえに、足場にもならない黒い雲で、中に1枚だけ赤コインが隠れている。小さな砲台の島から、照準画面の下段ギリギリに島が見えるようにして飛ぶ。

小さな島。大砲がある。中央のスタートの島からはねマリオで来る。黒い雲に飛ぶにはここから行くしかない。ただしはね帽子は必要。

コースのスタート地点。はねマリオになればほとんどの場所へも行ける。また他の地点から戻ってくることも多い。1個しかコインのない島を先に回り、その後は大砲で飛べば能率がよくなる。

赤コインが1枚、赤ブロックもあり。ここ自体小さな島で、中央にあるスタートの島より低い。大きな大砲の島まで、はねマリオになって飛ぶしかない。



赤コイン1枚、赤ブロックもある。中央の島より低い位置にある。つまりここに来たら大きな砲台の島まで降りるしかない。

大きな島。大砲がある。赤ボムヘいがいるのでまずここで話をしておく。赤コインが1枚ある。大砲で中央の島に戻ることもできる。

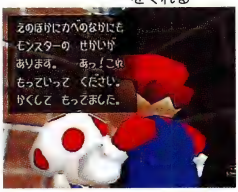
はね　大砲

キノピオとミップ

地下1階のキノピオ

地下１階、「やみにとけるどうくつ」の入り口手前の柵を降りると、壁の陰にいる。

入手条件
「やみのせかいのクッパ」をクリアし、地下へのカギを入手していること。



⬇話しかければ自動的にパワースターをくれる

お城3階のキノピオ

キノコ城２階に行き、３階への階段の陰に行くとキノピオが立っている。ここも話しかけるだけでもらえる。

入手条件
「ほのおのうみのクッパ」をクリアし、２階へのカギを入手していること。

⬇遠くからだと影が薄いので見逃さないように

お城2階のキノピオ

キノコ城３階に行き、「チックタックロック」入り口の右側の壁際にいるキノピオに話しかければもらえる。

入手条件
２回目のクッパを倒し、パワースター31個獲得。３階への扉が開いている状態。

⬇青い壁と台座の切れ目のところにいるキノピオ

地下のウサギ・ミップ

すばしっこく逃げ回るウサギのミップを捕まえるとパワースターを出してくれる。マリオの動きに敏感に反応するので、的確にミップの移動する軌道を覚えなければならない。

入手条件
「やみのせかいのクッパ」をクリアし地下へのカギを入手していること。

➡キノピオが立っている角のあたりにいる。近づくと逃げ出す

ミップからもう一度

ゲームが進行し、いくつかの条件が揃うと前回と同じ場所に再びミップが現れる。またしても捕まえれば新しくパワースターを出してくれる。捕まえ方は前回と全く同じ方法で。

入手条件
２回目のクッパを倒し、パワースターを31個獲得している状態で、ふたたび登場。

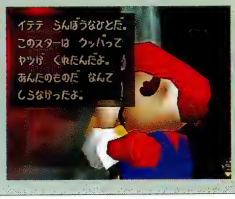
➡カメラをいろいろいじって視点を変えてみるのも一つの手段だ

ミップの効率よいつかまえ方

ミップの軌道は常に一定だ。角に追いつめて、ダッシュ中にBボタンのボディアタック。どこまで接近すれば動き出すのかを計算して、軌道上にすべり込む。

右の壁から、足下の模様で3ブロックめ

坂道中程で止まるようにボディアタック



すべり込みとミップの軌道があえばOK

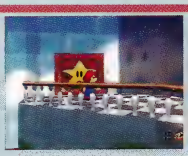
クッパ・ステージ

やみのせかいのクッパ

クッパのコース第１回目は、足を踏み外せば一発アウトの、危険なアスレチックコースだ。メタルマリオに変身して豪快に駆け抜けたいところだが、細い道、不安定な足場、要所にいる敵がマリオを苦しめる。

進入条件

パワースターを８個獲得すると、１階中央の階段を登った先の、中２階左端の扉が開く。

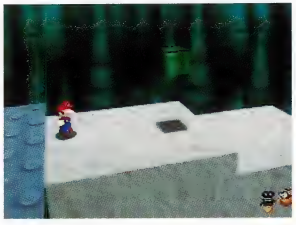


⬆ひときわ大きなパワースターが描かれた扉をくぐる　⬆入り口となる落とし穴は飛び越えることはできない

カメラを回して足場を確認する

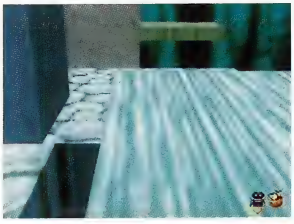
細い道がさまざまな角度に曲がっていることが多いこのコースでは、頻繁にカメラの角度を切り替えて慎重に進んでいくくらいが安全だ。特に後半は二重構造になっているので突然視界が遮られることもある。

最後にはクッパとの戦いがある。クッパがジャンプして着地する瞬間に地面に足がついていると、一瞬動けなくなるので注意。爆弾には１回当てればいい。

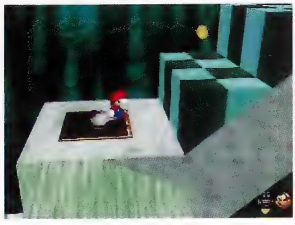


⬆クッパのメッセージどおり、足下に注意しないとならない。周りは穴だらけだ

⬆不安定な足場も多い。タイミングを確実につかんでから動くようにしよう



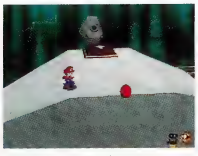
⬆視界がまったくさえぎられてしまう巨大シーソー。カメラをひんぱんに切り換えよう



⬆最後はスイッチを踏んで階段を上がる。急がないとすべり落ちてしまう

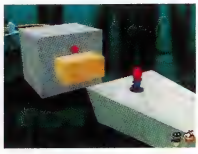
8枚のコインのありか

⬆スタート地点後方。前方のスイッチを押して足場を



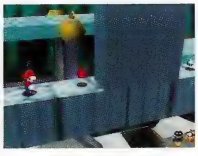
⬆スイッチそば。スイッチを踏むと足場が出現する

⬆ビリビリのいる坂道途中のクリスタルの陰にある



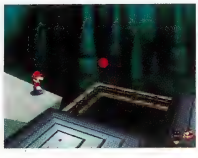
⬆出入りする足場。中央の足場を越えた陰にある

⬆動く足場を越え突き当たりを右。円形足場の中央に



⬆シーソーを越えた先から左端へ。柱の陰にある

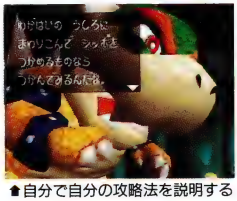
⬆シーソー２個目から上段にジャンプ。幅跳びで戻る



⬆四角い動く足場。端に乗っていれば取れる

クッパ攻略
基本パターン

ゲームのクライマックスとなるのが、この宿敵クッパとの戦い。エンディングを迎えるまでに合計3回ほど、戦うことになる。とはいえ、基本的にマリオがクッパに対して攻撃する方法はどの戦いにおいても同じ。シッポをつかんでグルグル回して、フィールドの端にある爆弾に向かって投げるだけだ。このパターンをステップごとに詳しく解説しよう。



⬆自分で自分の攻略法を説明するクッパ。ユニークな性格だ

誘導する+つかむ　クッパの周りを回ってシッポでBボタン

⬆クッパの攻撃を避けながら接近する。1回目、2回目、3回目ともにクッパの攻撃方法は違う。多くの場合、接近するとクッパの注意はマリオに注がれることになる。注意を引きつけると攻撃してくることも

⬇クッパの近くまで寄ったら周りをグルグル回る。どちら回りでもいい。その間、クッパはマリオを視界に捕らえようと回転し、攻撃がおろそかになることが多い。視界が遮られたとき当たらないよう注意

⬆シッポに追い付いたら回転を停止する。すぐにBボタンを押すとダッシュ攻撃になってしまう。確実にブレーキをかけてからつかむこと。故意に攻撃させてスキを狙ってつかむのもよい手段だ

ブン回す+投げる　グルグル回して、爆弾に向け放り投げる

⬆シッポをつかむことができたら、まずはつかんだままCボタンでカメラを回転させて爆弾がどこにあるのか探す。爆弾が視界に入ったら、クッパを投げるときに見やすいよう、よい角度に微調整しておく

⬆3Dスティックを回転させてクッパを回す。ゆっくりと回し始めると、やがて回転にスピードがついてくる。もちろん回転速度が速ければクッパを投げることのできる距離も伸びる。速いにこしたことはない

⬆クッパを投げても慣性はつかないので、爆弾とクッパが視界の中で重なった瞬間に放せばいいだけ。爆弾に当たれば大爆発とともにクッパがはじける。これで1回分のダメージを与えたことになる

ほのおのうみのクッパ

ウォーターランドの「クッパのせんすいかん」をクリアすると、潜水艦が逃げていく。その後、ウォーターランド入り口に出現するのがこのコースの入り口だ。コース名通りに周りは炎の海。足を踏み外せばお尻に火がつく。また罠の種類も多く、強敵のどんけつがあちこちにいる。最後に戦うクッパも大地を揺らして攻撃してくる。油断ができない。

進入条件

ウォーターランドのスター1を獲って、パワースター30個を獲得する。

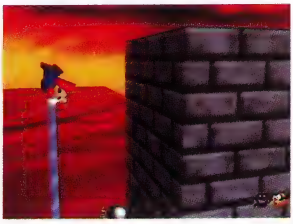
潜水艦が逃げていないと入り口は隠されたままだ

いろいろな種類の罠がひっきりなし

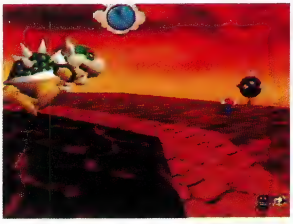
横移動リフト、乗ると揺れる床、浮き沈みする足場など、トラップの連続だ。直前で止まって動きを観察して覚えてから乗るべき。

8枚の赤コインを集めた後、パワースターが出現する場所は、コース終盤のポール地帯。最後から2番目のポールまで戻り、その場でカベキックで上に上がる。

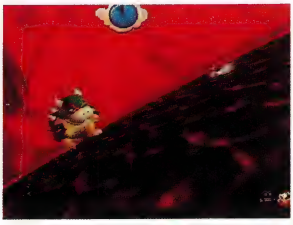
トラップだらけ。落ち着いて状況を見計らう。トラップの特徴をつかもう



ポールからジャンプすることも多い。着地点を考えてから跳ばないと必ず失敗する



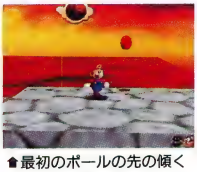
背を向けしゃがんでクッパが走ってくるのを待って後ろ宙返り。シッポは目の前だ



クッパのジャンプで地形が傾いたら、落ちぬよう中央へと移動する

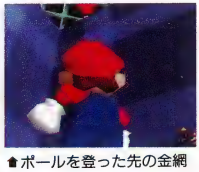
8枚のコインのありか

最初のどんけつがいる先の金網を進むとその先に

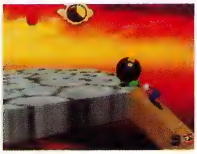


最初のポールの先の傾く床の端。傾く前に取る

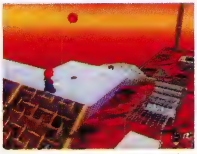
金網部屋のエレベータを作動させるとその下にある



ポールを登った先の金網の部屋の中。右奥上にある

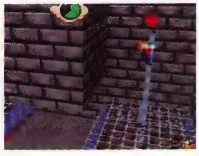


三角形の足場の頂上から、奥の通路をのぼる



上下する道。地面を見れば赤コインの影が見える

沈む足場。吹き出す炎のすぐそば。隣の足場で待つ



ポールが連続する場所。3番目のポール頂上にある

てんくうのたたかい！

クッパとの戦いもいよいよこれで3回目。と同時にこれが最後の戦いとなる。つまりここでクッパを倒せばエンディングだ。それだけに非常に厳しい戦いになるのは目に見えている。それだけじゃない。クッパに出会うまでの道のりだってハードなはずだ。今までに見たことさえないトラップ、しつこくブロックする敵たち。最高難度のコースにいざ挑む。

進入条件

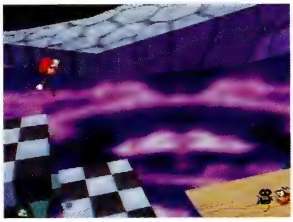
すでにクッパに2回勝ち、パワースターを70個以上獲得していること

⬆3階から、大きな階段をさらにのぼる。扉の奥に入り口がある。

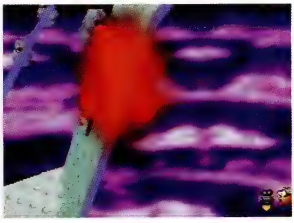
ラスト・クッパは3回も爆発させなくては

コース自体を徐々に上にのぼり詰めていく。トラップはほとんどが今までに見たことのないものばかりだ。しかも登って行くだけあって、落ちても下の足場に救われることも多い。中盤の回転リフトでは必ずショートカットを使おう。

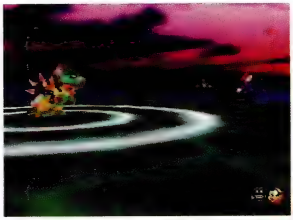
クッパは3回爆弾に当てなければならない。2回当てると地形が変わる。このとき端にいると危険だ。クッパの真後ろにいよう。



⬆途中の回転リフトではショートカットができる。これはしないと大損だ



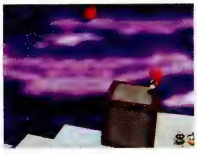
⬆ここでも，もちろんカメラ切り替えで，頻繁に視点を変えなければならない



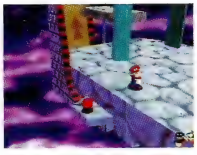
⬆クッパ攻撃その1。ジャンプ着地時に波紋が広がってくる。跳んで避ける

⬆クッパ攻撃その2。赤い炎だけでなく青い炎も。青い炎はマリオを追尾してくる

8枚のコインのありか

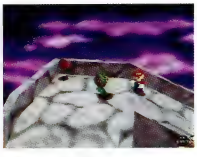


⬆スタート直後。台を後ろに押して、2段ジャンプ



⬆シーソーの下。カメラ切り替えで足場の端を見ると

⬆矢印リフトに乗ってすぐ。宙に浮いた木の上にある



⬆回る足場を越えて、細い道の最初の角にある

⬆急斜面を登りきった場所。先端にある

⬆出入りする足場の間にあるポールの頂上に

⬆矢印リフトを降りた先の回転足場中央。柱のそばにある

⬆クッパへの土管すぐ手前の橋の下に隠されている

STEP 3

お楽しみはこれからだ

――『スーパーマリオ64』を遊び尽くす

クッパとの戦いは，あくまで一応のゴールにすぎない
実は，そこからが本当のスタートなのだ
『スーパーマリオ64』は世界に慣れ親しむと，ゲームが変わる
つまり，「やりたい放題」のゲームになるわけだ
自由な気分で遊びまくって，世界を自分のものにしよう

きままにスーパープレイ
～コースの近道から、ちょっと笑える遊びまで

イベント通りにパワースターを取ることだけが、マリオの楽しみ方ではない。もっと別の入手方法や違うルートを試したり探したり、意味なくコース内を歩き回ったりすることこそが、楽しいのだ。自分なりの楽しみ方で、マリオの世界を存分に味わってほしい。

SCOOP スクープ あっと驚くようなマリオの真実やテクニックを紹介する。きっと新しい発見があるはずだ。知られざるマリオの一面が、明らかになる。

SHORT CUT ショートカット コースやパワースターへの近道を紹介する。覚えておくと、冒険がぐんと楽になるものばかり。もう普通のプレイじゃ飽き足らない。

TRY トライ パワースターの別の入手方法や、試してみると楽しいプレイを紹介。知っておいて損はない。「マリオ64」はまだまだ、遊び尽くせない。

コース1●ボムへいのせんじょう

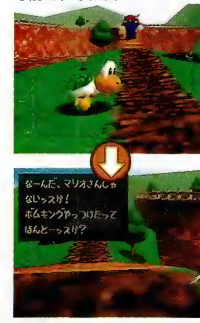
SCOOP フライングしてレースに大勝!

スター2のノコノコレースで、遠く離れた場所から会話し、スタートできる『離れ技』。方法は簡単。はねマリオになって、ノコノコの間近から飛び立つだけだ。

▲すごいタイムで、ゴールを目指そう

▼そのまま大砲に入ると、こんな状態に

▼ノコノコに話しかけられる寸前で、3段目のジャンプを

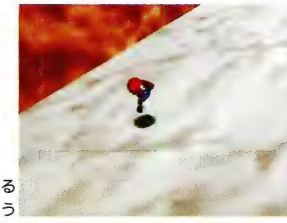


▲着地点から会話が始まる。マリオはここからスタートだ

SHORT CUT ジャンプキックで坂の近道2連発

いつもは滑って進めないキツイ斜面も、ジャンプキックで登れてしまう。しかも、ハイハイより速い。3Dスティックを坂側に倒して、Aボタンを押したまま、Bボタンを連打だ。

▲棚の左の坂。時間をかけず、一気に山の中腹まで出れる



➡レースでノコノコが登ってくる坂。ジャンプキックで近道しよう

TRY ボムへいのせんじょうを遊び尽くそう

びっくりワンワン

⬅ボムへいをつかまえ、ワンワンに投げつける

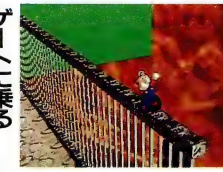
ボムキングと下山

⬅この山道の切れ目まで、一緒に下山できる

コウラでいこう

⬅コウラに乗れば、こんな場所にもスイスイ

ゲートに乗る

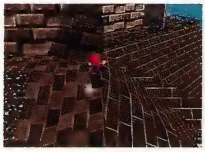


⬅はねマリオで、棚の直線上を選んで降下だ

SHORT CUT 3段カベキックで いきなりてっぺんへ

頂上までの道のりは面倒。眠っているパックンフラワーの脇から3段カベキックすれば、すぐ近くの浮島まで一気に登れてしまう。

⬇この軸から3段ジャンプ



⬆無理なら、ここから幅跳びして、リフトを上がる方法も

⬆カベキックしたら、3Dスティックを手前に倒すように

SHORT CUT 大砲で飛ぶスター3は 自力で取るほうが楽だ

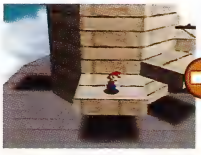
ポールの下段へは、青コインスイッチの脇で横宙返りカベキックすれば、簡単に昇れる。大砲でひとっ飛びするよりも、はるかに安全だ。

⬆壁に向かって、横宙返り。スイッチからはやや離れて

⬆カベキックしたら、3Dスティックを左のほうに入れる

SHORT CUT 頂上まであっという間 塔の最短攻略ルート

最初の足場に乗ったら、塔の壁に対してやや斜めに横宙返り、そしてカベキック。これで一気に、最上段の動く足場までたどり着ける。



⬆ここから横宙返り。斜め気味に入ったほうがやりやすい

⬆キック後、3Dスティックは左。最上段に上がれる

TRY 鳥かごのスター5は フクロウなしでもOK

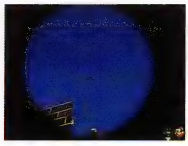
鳥かごのスターを取るのに、フクロウは要らない。他にも方法はある。塔のてっぺんから、思いっきり幅跳びで渡る。または大砲で狙いを定め、飛んでいく。どちらも挑戦してみよう。

幅跳びで

⬆壁の横に沿って、ギリギリまで走ったら、幅跳びだ

⬆3Dスティックを倒したまま、方向を微調整しよう

大砲で

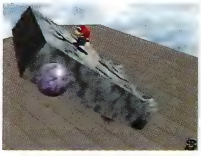


⬆照準は、とても微妙だ。壊れる壁とコインを目安に

⬆無事成功した時の爽快感は、たまらないものがある

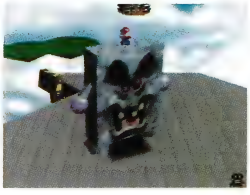
TRY 敵は倒すだけじゃない バッタンキングに乗ろう

砦のボス・バッタンキングは、倒すだけじゃつまらない。その頭の上に乗ってしまおう。バッタンキングが起き上がる瞬間を狙って、頭のほうに走って、ジャンプ連打すれば乗れる。



⬆倒れたら、背中の上へ。起き上がるタイミングをつかむ

⬆バッタンにも乗れる。後ろから走り寄って、ジャンプだ



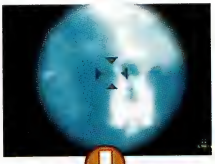
⬅バッタンキングはマリオを探して、ぐるぐる回る。ここから望む景色は、また格別だ

コース3●かいぞくのいりえ

TRY 岩の柱を経由せず直接スター5へ飛ぼう

大砲で柱につかまってから、逆立ちジャンプしていくのが正攻法。だが狙いさえ合えば、大砲で直接スター5の足場まで飛ぶこともできる。これを試してみない手はない。

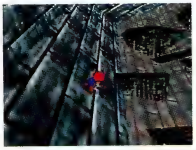
⬇照準はピンポイントで、非常に微妙。雲の輪を目安にしよう

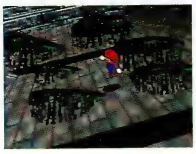


⬆成功すると、こんな光景が。着地ではブレーキをかけること

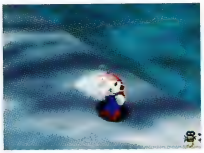
TRY 沈没船の中の斜面も簡単に登っていける

スター1で沈没船内の滑る斜面には、手を焼いたはず。こんな時こそ、ジャンプキックやハイハイだ。使える技なので、覚えておこう。





⬅ハイハイはスピードは遅いが、斜面を確実に登っていく



⬆こちらは、水の中で寝るマリオ。白いものは寝息です

⬅操作に慣れれば、ジャンプキックのほうが心地いい

おしろのかくれコース●ピーチのかくれスライダー

SHORT CUT テクを駆使して限界を超えよう

ショートカットのポイントは、トンネルの出口だ。左のフェンスに当たった瞬間に、小ジャンプ。よりタイムを縮めるために、スライディングでスタートしよう。

⬇ここからジャンプ。フェンス上にお尻を擦れたら成功だ

⬆落下するコースをよく見て、3Dスティックで調整する

➡着地はボディアタックだ。できるだけギリギリでやると効果的

⬅万事上手くいくと、とてつもないタイムを叩き出せる。夢の12秒台目指して、限界を超えよう

TRY タイムアタックに疲れた時には

ゲートの上に乗る

⬅立ち止まり、後ろ宙返りでヒップドロップ

柱の上に乗る

⬅滑りながら、タイミングを狙ってジャンプ

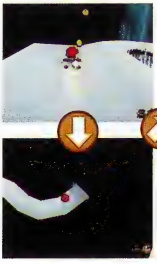
フェンスを滑る

⬅フェンスの上も滑ってみよう。スリル倍増

コース4●さむいさむいマウンテン

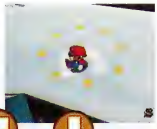
SHORT CUT スノースライダーの難所を大胆にカット

スーパースノースライダーにも、あっという間にゴールできるショートカットがある。ポイントは、コインの並ぶ段差コーナーだ。ジャンプで飛び出して、下のコースまで落下しよう。

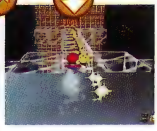


➡このコーナーを曲がらずジャンプ

➡コースに写る、マリオの影を確認



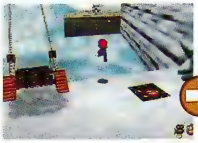
⬅着地寸前にヒップドロップしよう



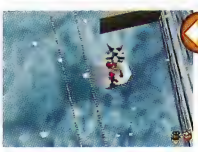
⬅トンネルを抜ければ、即ゴールだ

TRY ゴンドラに乗らずに赤ボムへいの浮島まで

この崖には、強い風が吹いている。それに乗って、浮島まで渡ってみよう。もちろん危険な方法ではあるが、試してみる価値はある。



⬅ゴンドラと大砲の間から、勇気を出して、崖にジャンプ



⬆風に乗ったら、前方に流されないように調整しよう
⬅方向を定めて、浮島まで落ちる。これがなかなか難しい

SHORT CUT 超楽をとるか、最短をとるか？ スター6への2つの道

フワフワさんで

超楽ルートは、カベキックの必要もない。雪だるまの胴体のある場所にいるフワフワさんを踏むだけだ。あとはくるくる飛んでいけば、スター6まで直接たどり着ける。

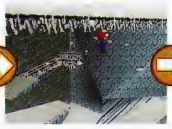
⬇この場所にいるフワフワさんを踏んづけよう

ジャンプだけで

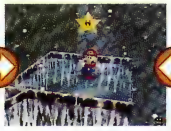
最短ルートは、とにかく速く、スター6のある場所まで行ける。スタート地点のすぐ左側を飛び降り、その道から、もう1度飛び降りる。これだけで、段々の場所に到着だ。

⬇スタートしたら、すぐ左側の崖を飛び降りよう

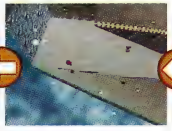
⬆スタート地点の左側へ飛んでいく。あのつららの下が、目的地だ



⬆パワースターが見えたら一直線。つららにぶつからないように



⬆どちらの方法も、正攻法より、かなり簡単にスター6が取れる



⬆ジャンプ後、3Dスティックを前に。あとは段々を登ればいい

⬆下のつららの場所へ落ちる。ここから背中を向けて、後ろにジャンプだ

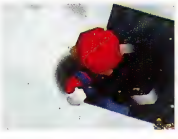
TRY ペンギンと一緒にいろいろ遊んでいこう

愛らしいマスコット的存在の、ペンギンさん親子。ただパワースターをもらうだけじゃなくて、せっかくだから、一緒に遊んでいこう。

➡マリオが滑ると、子ペンギン達もその真似をして仲良く滑る

⬆子ペンギンを抱えたまま、煙突に落ちそうになると…
⬅子ペンギンを抱えて大砲に入ると、そのすき間に…

⬆子供を連れ去ろうとすると…



コース5●テレサのホラーハウス

SCOOP 本棚オバケの謎を裏側からじっくり観察しよう

スター3は、2段ジャンプで足場を渡れば、謎を解かなくてもクリアできる。パワースターを取らずに扉を開けると、本棚オバケの謎を裏側から見ることができる。

⬇小ジャンプからの2段ジャンプで、越えていく

⬆パワースターを取らずに、隣の部屋へいこう

⬅空中に浮いた3冊の本。謎の裏側は、こうなっている

TRY 裏庭のスター像にへばりつく

テレサが棲みつく裏庭での、ちょっと笑える珍プレイ。スター像の台に乗って、そこでハイハイすると、マリオがスターにへばりついたまま、ごそごそと動き回る。

⬅足が宙に浮いている。ちなみに、何の役にも立ちません

SHORT CUT 階段が出現する前に自力で2階に上がる

階段がなくても、お屋敷の2階に上がる方法はある。玄関ホールの壁に、横宙返りカベキック。または、1階のアイクンがいる部屋でカベキックすれば、2階の金網に乗れる。

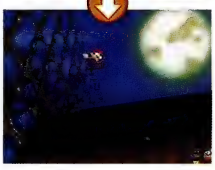
⬇ここで横宙返り。カベキックしたら、3Dスティックを上に

➡これで、スター1をクリアしなくても、他のパワースターを取ることができる

TRY 小屋の屋根に乗って1UPキノコを取ろう

小屋の上へは、バッタブロックを使っても行けるが、それでは心許ない。柵に向かって、やや斜めに横宙返り。そしてカベキックだ。屋根の上は滑るので、ひと息に登っていこう

⬇柵に対して、斜めに入るのがポイント。真っ直ぐだと難しい

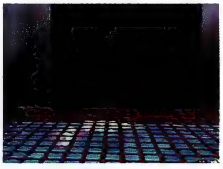


➡屋根から滑り落ちてしまう場合は、斜面でジャンプキックを併用すれば確実だ

SCOOP 金網エレベーターの下で不気味な動きをするマリオ

小屋の地下で、金網エレベーターが降りてくるのを真下で待っていると、金網がマリオの体を突き抜ける。このままマリオを動かすと、妙な動きをする。

⬆立ったまま、ハイハイポーズ。上下に振れる手が、愛らしい



⬅水面下で、ポールにつかまるような動きも見せる
⬇見事に突き抜けている。脱出するにはジャンプだ

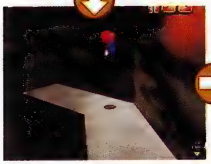
➡壁際に立って、エレベータを待とう

SHORT CUT ケムリ迷路も金網もカットする、スター5への速攻

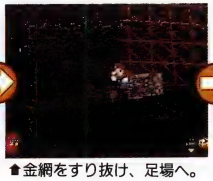
カベキック

ケムリ迷路をカットするには、ゴロゴロ岩の広場の右奥、金網の足場の下からカベキック。これだけでいい。するとなぜか、金網を通り抜け、上の足場に乗れてしまう。

⬇ゴロゴロ岩の広場の上に輝く、スター5を取る



🡅この場所からカベキック。難しい操作は何も要らない



🡅金網をすり抜け、足場へ。これでケムリ迷路をカット

幅跳び

金網の足場に乗ったら、今度は上の金網を伝っていかねばならない。これも面倒だ。一気にスター5の足場まで、幅跳びで渡ってしまおう。ギリギリ届いてくれる。

⬇スター5を獲得。所要時間はたった30秒ほど

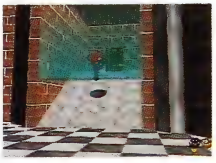
🡅少しでも距離を縮めるために、立て札の右側から跳ぶ

🡅走り込んで、思いきり幅跳び。これで金網伝いもカット

TRY 行けないはずの坂をジャンプキックで登る

作業リフト場の一角に、閉鎖中のケムリ迷路出口がある。本来、ここからは入れないはず。だが、金網をくぐり、ジャンプキックを使えば、斜面を登っていくことができる。

⬇ここからケムリ迷路に入ることだって、可能になる

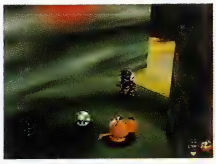


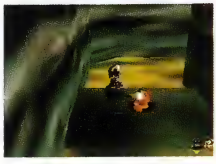
➡同じ方法で、地下の青い壁のある坂も越えられる

TRY チョロプーを倒していとも簡単に3UP

チョロプーは、8回倒すと1UPキノコを出す。他のコースでは大変だが、ケムリ迷路はメタルマリオになり放題。3匹いるチョロプーから、1UPキノコを3つ手に入れよう。

⬇メタルマリオになって、ぐるぐる回っているだけで倒せる





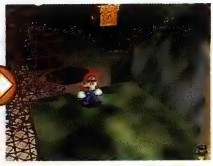
➡離れた1匹は、顔を出すサイクルが遅い。2度ほど通って、計8回倒そう

SHORT CUT 操作リフトに乗らずにいきなり自動リフトへ

自動リフトに乗るのに、操作リフトから渡ってくる必要はない。ある場所で連続カベキックを使えば、自動リフトへ続くポールまで一気にたどり着ける。

🡅右の足場の上にポールがある。この金網との間を使う

🡅足場と金網は、多少前後にずれた位置にあるので注意

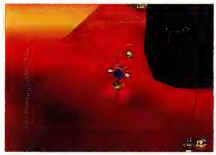


🡅足場を上り、ポールを伝っていけば、もう自動リフトだ

コース7●ファイアバブルランド

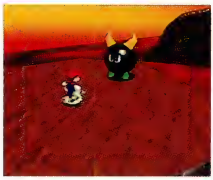
TRY コウラで炎の海を駆けめぐろう

スター5・6を選ぶと、コース内にコウラが出現。コウラに乗れば、炎の海を隅々まで行けるようになる。先に火山内のイベントをクリアしておけば、残るスター1～4は楽勝だ。



⬅コインを自由に集められるうえ、隠れた1UPキノコも見つけられる

⬅スター5・6を早めにクリアして、この場にブロックを出現させよう



⬅コウラに乗ってしまえば、どんけつ隊も、ボスどんけつも敵ではない

⬅丸太も渡らず、はねマリオにもならずに、スター4を取りにいける

TRY スター5からスター6へポール目指して大幅跳び

スター5の浮かぶ台座から、一気にスター6直前のポールまで。高所を幅跳びで飛び移ろう。難度が高いだけに、挑戦のしがいもある。

⬅あのポールを目指す。思うように視点が回ってくれない

⬆軸を決めたら、一気に幅跳び。空中で方向を微調整する

⬅キャッチ成功。失敗すれば、溶岩へ落下。死は確実だ

TRY 巨大な柵の上で安らぎのひととき

丸太の一帯を囲む巨大な柵。この柵の上に乗ってみよう。はねマリオで直接…という手もあるが、これは難しい。

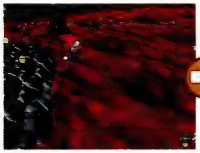
柵に向かって、カベキックすれば、そう難なくのぼれる。

⬅柵に厚みはない。こんな場所でも、マリオはゴロンと居眠り

⬆カベキックは、高さ浅めに。柵を飛び越えてしまわないよう

SHORT CUT 尻焼けジャンプで2段目のリフトまで

マリオが溶岩に落ちて、飛び上がった時の跳躍力を利用するショートカット。スター6に向かう、2段目のリフトまでのぼれる。

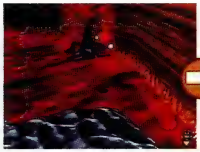


⬆リフトは、この足場に頭上にある。いざ溶岩にジャンプ

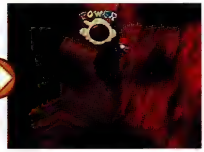
⬆飛び上がったマリオを操作して、リフトに着地させよう

TRY 溶岩を滝登りさせてマリオの巻き舌を聴こう

溶岩の滝にマリオを飛び込ませ、連続尻焼きで滝を登らせる、非情なプレイ。上手く登らせれば、マリオの雄叫びが巻き舌で聴ける。



⬆このあたりから、溶岩の滝まで幅飛び。自殺行為です



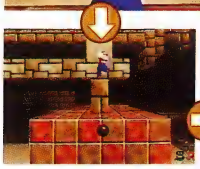
⬆滝側へ登らせ、マリオを巻き舌に。生きては戻れない

コース8●あっちっちさばく

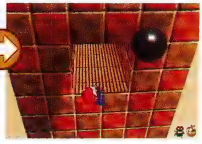
SHORT CUT 4つの柱に立たずにイワンテと対決する

イワンテへと続く穴に直接入るには、まずオレンジ色のブロックの真正面へ。そこで真上にジャンプしたら、３Ｄスティックをほんの少し手前に、そしてすぐ奥に倒そう。

⬅流砂の川を越え、このポイントへ。真下にイワンテへの穴がある



⬇ジャンプが成功すれば、イワンテの穴につかまれる



⬆操作は、カメラをストップにしたほうがやりやすい

TRY オニマスクンの中にマリオ視点で入ろう

回転するオニマスクンの中に、マリオ視点で入ってみる。待つのではなく、こちらから飛び込んで。中で転がされるほうが面白い。

⬆向こう側に倒れた瞬間に、穴に飛び込んでみよう

SHORT CUT 横宙返りで、ピラミッド内の2段目へ

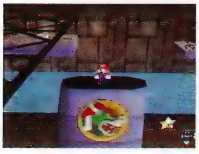
ドンカクの上に乗るよりも速いカットだ。入口から右のクリボーあたりで、横宙返りすれば、２段目のポールの場所まで昇れる。

⬆ポイントはここ。横宙返りの頂点がくるようにして

コース9●ウォーターランド

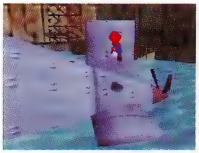
TRY 1度しか会えない!?クッパの潜水艦で遊ぶ

クッパの潜水艦は、炎の海のクッパを倒すと、どこかへ逃げてしまう。その後、スター１を選んでも、潜水艦は存在しない。せっかくだから、ドッグにあるうちに遊んでおこう。



⬆艦橋に上がるには、横宙返り。ちょっと艦長気分だ

⬆艦尾の狭い足場にだって上れる。試してみよう

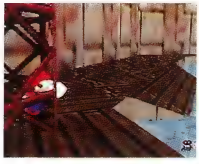


⬆ここからカベキックで、赤コインの足場まで昇れる

⬆ただ８枚全部集めるのは無理。潜水艦でも眺めよう

TRY 普通のマリオなのに金網をすり抜ける!?

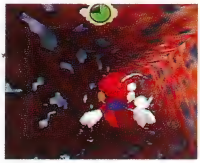
スケスケマリオで金網に囲まれた場所に入り、中で元のマリオに戻ろう。すると、スケスケじゃないのに、なぜか金網を通り抜けることができる。



⬆試しにパンチを出してみると…。やっぱりすり抜ける

TRY 錆びたパイプの中を泳いで通ってみよう

潜水艦のゲートの近くにある、錆びたパイプ。この中を、マリオ視点で、泳いで通ってみよう。パイプに囲まれた景色は、ちょっとした別世界だ。



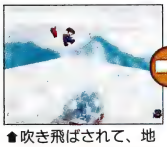
⬆何があるわけでもないが、パイプに包まれたくなる

コース10●スノーマンズランド

SCOOP 帽子をかぶらず手に持つマリオがいた!

帽子をかぶらずに、手に持ったままアクションするマリオを作るには、下記の手順を踏めばいい。意外と簡単だ。但し、ダメージは帽子がない時と同じだけ喰らうので、気をつけよう。

⬆帽子を手に、コウラで敵を蹴散らしていくマリオの勇姿


⬆吹き飛ばされて、地面に帽子を落っことす

⬆ワープする。往復して、また戻ってこよう

⬆この後、帽子を拾えば、帽子を手に持つ

⬆くるくる飛んでも、帽子は手から離さず

⬆パワースターを取る時だって、この通り

コースを出たり、ワープしたり、はね帽子を取ったりすると元に戻る。それまでは、帽子を手に持ったままで、さまざまなアクションを見せてくれる。

この2つのコースでもできる

コース8 あっちっちさばく

⬅ジャンゴに奪われた帽子を、はたいて地面に落とす

コース12 たかいたかいマウンテン

⬅このコースは、帽子を地面に落とすことから難しい

SCOOP どこまで増やせるのか 帽子無限(!?)増殖法

マリオの帽子がどんどん増えていく。増殖法は、手に持つ方法の応用。手順はほとんど同じだ。ただ、帽子を拾う時に、そっと触れるようにする。成功したら、それを繰り返せばいい。

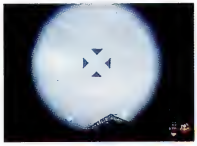
➡ポイントは、ゆっくり触れること。手に持ってしまったら、ワープしてやり直そう

⬅すべてマリオの帽子だ。どこまで増殖できるのかは、実際に試してみてほしい

TRY 大砲で直接アタック! パワースター2連発

スノーマンズランドは、大砲を使う機会が少ない。ここは大砲でひとっ飛びして、体ごと直接スター1と2に当たってみよう。先にスター6をクリアすれば、スター4も楽に取れる。

ゆきダルマのおでこ


⬆スターに軸を合わせたら、ペンギンのいる通路を目安に

こおりのオブジェ

⬆目印が何もない。とにかく、上限のほんの少し下だ

⬆当たり方によっては、下まで落ちてピースすることも

⬆狙いが合うと、スター2のある穴まで直接落ちていく

おしろのかくれスター●やみのせかいのクッパ

SCOOP コインを1000枚集めるとマリオの残り人数が謎の『M』の文字に!!

クッパの吐く炎はコインに変わる。そこでクッパの攻撃を避けながら、延々コインを集めてみよう。1000枚集めると、残り人数に、謎の『M』の表示が現れる。これは一体…。

⬇まだ集めはじめたばかり。炎を避け、コインを取る作業を続けていく

⬇1000枚まであと1枚。ちなみにここまで、所要時間は2時間ほど

➡謎の『M』の文字が出現。『M』がついた状態で死ぬと、残り人数が1増え、M-28までいく。マイナスの意味?

TRY クッパの爆弾に当たってみよう

クッパを倒すための爆弾は、マリオが当たっても爆発する。もちろんダメージも受ける。また、爆弾をすべて爆発させると、クッパを倒せなくなってしまう。

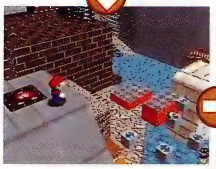
⬅爆弾に触れてみる。爆発は、クッパの時よりも小規模だ

⬆ステージの周りの爆弾を、自ら当たって使いきる。これでもう、クッパは倒せない

コース11●みずびたシティー

SHORT CUT ワープを利用してスター1を簡単に取る

⬇小ジャンプで1番低い水位にしたらこの場所まできてワープ



⬆大砲まで一気にワープできる。スター1は、この台の下だ

スター1は、ワープで簡単に取れる。小ジャンプで絵に入ったら、階段状の足場へ。その角からワープすれば、大砲の場所まで行ける。あとは落ちるだけだ。

⬆華麗にヒップドロップで、直接ブロックを壊したい

TRY ポポイを無視して自力で上段に向かおう

上段へ行くのに、いちいちポポイに投げられるのは、面倒だし危険だ。ここは横の壁を使った、3段カベキックだ。自力で上がれるようになれば、コース攻略がかなり楽になる。

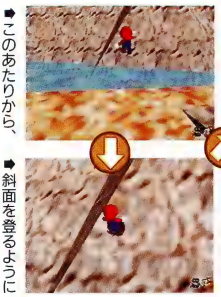
⬇灰色の横壁に向かって3段ジャンプ。ポポイに気をつけて

⬆カベキックしたら、3Dスティックを段のあるほうへ倒す

コース12●たかいたかいマウンテン

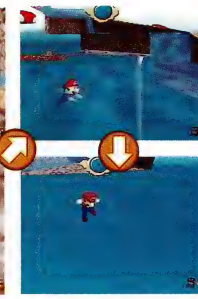
SCOOP たどり着いたが山の裏側!?

スタート地点のすぐ左の斜面に幅跳びしよう。斜面にぶつかったら、3Dスティックを山のほうに倒しながら、すかさずAボタンを連打。すると、斜面をすり抜けて、山の裏側のおかしな場所に行けてしまう。



➡このあたりから、山の斜面に幅跳び

➡斜面を登るようにAボタンを連打する



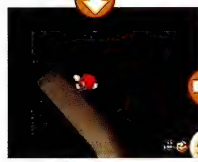
⬅これが、山の裏側の世界。どこか変だと、落ちてしまう

⬅山から離れ過ぎると、落ちてしまう

SHORT CUT マウンテンスライダー分岐を大幅にカット

⬇ヘアピンの間をジャンプして、落ちていこう

ポイントは、短いトンネルを抜けた最初のヘアピンだ。ここをジャンプすれば、分岐をカットして、次のトンネルの手前まで一気に行ける。



⬆落下中のマリオの影を見ながら、方向を微調整しよう

⬆着地はヒップドロップで。衝撃と体が流れるのを防ぐ

TRY あの2つの方法で急斜面を登っていこう

⬇ハイハイは、右の浅めの斜面を選んで進もう

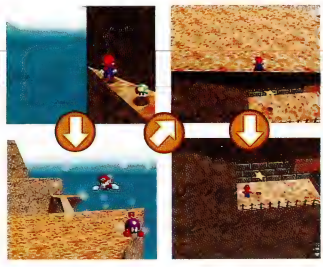
きつい斜面を登るには、ジャンプキックとハイハイだ。ここで使えば、山道をたどらずに滝の中腹まで行けるので、ショートカットにもなる。

⬆山の斜面に立てる場所がある。ここから登っていこう

⬆ジャンプキックでは、角度のある斜面を乗り換えていく

SHORT CUT スライダーに乗らずにスター4が手に入る!

まずはホルヘイのいる場所まで、気流に乗っていこう。スター4が下に見える位置まできたら、背中を向けて後ろ宙返り。3Dスティックを前に倒すと、スター4までたどり着ける。



➡スタート逆の、ここから気流に

➡ホルヘイの場所まで、ひとっ飛び

⬅ギリギリの場所から、後ろ宙返り

⬅3Dスティックを前に倒せばOK

SHORT CUT プロペラヘイホーでスター6をキャッチ

⬇大砲の上では、気流でくるくる回り続ける

滝の中腹にいるプロペラヘイホーを踏むだけで、大砲も使わずに、スター6の離れキノコまで飛んでいける。正攻法より、はるかに楽だ。

⬆プロペラヘイホーを踏んだら、脇の丸太を越えていこう

⬆一気にスター6まで飛んでいける。あの苦労はどこに?

TRY リターンマッチを逆走コウラでクリア!

スタートしたら、反対方向の崖を飛び降り、コウラをゲット。そのまま右の崖を登り、風の谷の斜面を進む。タイムを縮めたければ、フライングスタートも可能だ。

➡スタート後、ノコノコとは逆の砂浜に下りるが、分かれ目

➡いかに早くコウラに乗れるか

⬅崖を登る時は、ジャンプしながらいくといい

⬅風の谷の斜面を渡って、ゴールを目指そう

コウラに乗って気流の中を飛ぼう

コウラに乗れば、さまざまな場所へ行けるが、そのまま気流を飛べるのは、このコースだけだ。

⬆波乗り気分で、気流に浮かぶマリオ。ゴキゲンだ

SHORT CUT スイッチを踏まずにチビ島の中腹まで

⬇チビ島のこの場所から、一気に上を目指そう

チビ島のパックンフラワーがいる場所で、横宙返りすれば、スイッチを踏まずに中腹まで出れる。よく使うルートなので、覚えておくと便利だ。

⬆短めの助走から横宙返りすれば、段の端につかまれる

⬆土管裏のスイッチを踏まずに、中腹まで上がってこれる

SHORT CUT 強引に壁を登ってデカ島の中腹まで

⬇斜面の壁沿いを、ひたすらジャンプキックで

デカ島の壁の穴を抜けて、斜面をジャンプキックで登っていけば、一気に中腹まで出れる。強引な近道だが、できればコースを楽に進める。

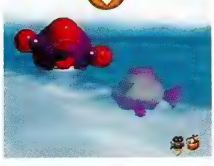
⬆折り返したら、3Dスティックを左斜め上に入れること

⬆一気にここまで登ってこれる。難しいが、試してみよう

SCOOP ホルヘイを持ったまま海をスイスイ泳げる!!

デカ島にいるホルヘイを担いで、そのまま頂上の池に入ろう。するとなぜか、マリオがホルヘイの持ち方を変え、胸の前で持つようになる。ジャンプも可能、楽に運べてしまう。

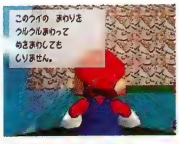
⬇今まで頭の上で担いでいたのが、胸の前で持つようになる



➡そのまま砂浜まで下りれる。海に入れば、持ったまま泳ぐことだって可能だ

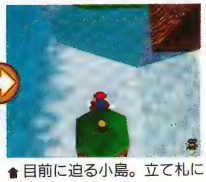
TRY 1本机のある小島へ大砲で飛んでいこう

⬇小島の立て札には、こんなことが書いてある



デカ島の海にある1本杭の立つ小島へ、大砲で飛んでいってみよう。他の方法では、ノコノコレース地点からのジャンプでも、小島に乗れる。

⬆照準は、なかなか微妙だ。真上から着地できるように

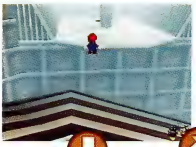


⬆目前に迫る小島。立て札に当たって、止まることもある

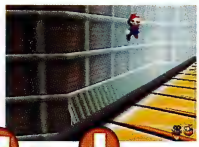
コース14●チックタックロック

TRY 00分で入って スター4を取ろう

本来、時計の針でドッスンのコンベアまで運んでもらうスター4。しかし、仕掛けを止めた状態でも、コンベアにたどり着ける。ドッスンのいる下の部屋まで行き、壁に向かって3段ジャンプからカベキックだ。



⬅壁についたら、キック。3Dスティックを、逆に入れよう



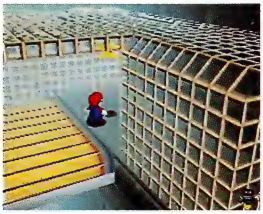
⬅コンベアは動いてないので、あとは楽。スター4を獲得だ

⬅ドッスンの下の部屋へは、螺旋状の通路から幅跳びで渡る

⬅3段目が斜面の上を越すように、1・2段目で調節しよう

SHORT CUT スター1から続く、2つのパワースターへの道

スター1から、仕掛けを止めた状態で、他のパワースターに簡単にたどり着ける。ちなみに、このページで紹介する方法を使えば、すべてのパワースターを仕掛けを止めた状態で取れるようになる。



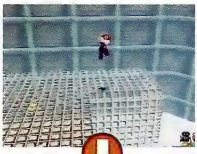
⬅スター1のグルグルかご。ここから2つの道へ通じる

スター2 振り子の部屋は、スター1の真上にある。かごの上からカベキックすれば、上の部屋の通路につかまることができる。

⬅奥の壁に向かってカベキック。あまり勢いをつけなくても

⬅横宙返りからキックすれば、直接通路に乗ることもできる

スター3 針に乗って向かうあのくぼみは、スター1の真下。かごの上でジャンプして、3Dスティックを手前から奥に倒せばいい。

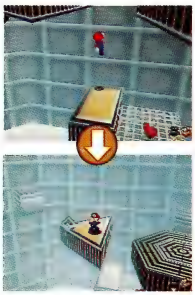


⬅ここで真上にジャンプ。3Dスティックは素早く操作する

⬅かごの脇の六角形の回転台から、ジャンプする手もある

TRY 仕掛けを止めたまま どんどん先へ進もう

仕掛けを止めた状態で行き詰まるのは、リフトから飛び移る、三角の回転台だろう。ここを越えるには、カベキックだ。その先へ進める。



⬅リフトの上から、カベキック。やや左寄りに飛ぶといい

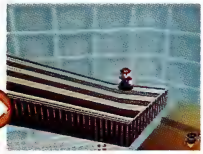
⬇先にある突き出しだって、止まっていれば単なる階段だ

⬅ここをクリアして、止まった仕掛けの道を、先へ進もう

SHORT CUT 連続カベキックで ぐるり1周分カット

厄介な3連リフトと2連シーソーを、一気にカットしてしまおう。4連突き出しの手前から横宙返りして、金網と奥の壁にカベキックだ。

⬅横宙返りで入り、金網から奥の壁に、奥の壁から手前の通路に、連続カベキックする



⬇これで大幅カットに成功だ

⬆3Dスティックはテンポ良く、横・奥・手前の順に倒す

コース15●レインボークルーズ

TRY コース途中のポールから天空の船に渡ってみよう

スター1までは、じゅうたんだけがルートじゃない。途中にあるポールから、逆立ちジャンプで障害物の上に乗り、そこから最後の連続障害物を越えていく。スリル満点の旅だ。

➡分岐手前で見える、左のポールを登る

⬅ここに着地する。船までもう少しだ

▲逆立ちから障害物に乗るには、この方向。マリオ視点で確認しよう

▲障害物をポンポンと飛び渡っていく。2段ジャンプや幅跳びを使おう

SHORT CUT スタート直後をいきなりカット

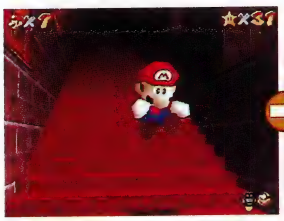
スタート地点で視点を回すと、ポールが見えるはず。このポールに幅跳びしてつかまれば、最初のじゅうたんをカットできる。

⬅あのポールに軸を合わせて、一気に幅跳びだ

⬅空中で微調整。どこへ行くにも使えるルートだ

おしろのかくれスター●てんくうのたたかい!

SCOOP スター不足のままラストバトルに挑む!



▲階段の途中から、軽く幅跳びで下りる。Zトリガーは、この先押したままだ

▲着地したら、そのまま後ろ幅跳び。3Dスティックを奥に、Aボタンを連打

▲マリオがしゃがんだまま、後ろ向きにダダダと階段を駆け昇っていけば成功だ

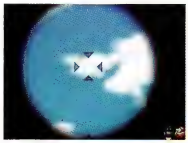
パワースターが70個に達していなくても、最後のクッパと戦える。最低は31個からクリア可能だ。3階の扉が開いていなければ、同じ方法で抜ければいい。

▲スターが70個なくても、無限階段をパスできる。3階の扉も同じ方法で

⬅スターはたったの31個。最後のクッパを倒せば、エンディングも見られる

SCOOP キノコ城に隠された摩訶不思議な小部屋

はねマリオで大砲に入り、キノコ城の２番目に高い屋根を目指して飛んでいく。上手く屋根に乗れたら、壁に向かってジャンプ。すると、マリオは壁をすり抜け、城の中に落ちていく。落ちた先が、不思議な小部屋だ。



⬅はねと大砲で、２番目に高い屋根へ。

⬅屋根に着いたら、壁へジャンプ。すり抜けると落ちていく

⬅お城の入口のようだが、不思議な光景だ。この場所は城のどこなんだろうか？

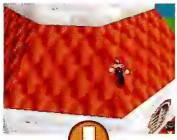
ドアをくぐると

➡今度は部屋の裏側に出てしまったようだ。元の部屋へは、扉の脇から戻れる

TRY お城のてっぺんで串刺しになるマリオ

はねと大砲で、２番目に高い屋根に登ったら、窓のある壁から２枚左側の壁へ。この壁だけは、上に登れる。一気に頂上まで駆け登ろう。

⬇屋根を伝って、窓のある壁から２枚左の壁へ



⬆ずーっと上まで登って、キノコ城の頂上にたどり着ける

⬆頂上のアンテナは、すり抜けられる。串刺しのようだ

SCOOP パワースターを集めずにキノコ城の屋根に昇れる！

キノコ城右端の緑の斜面を３段ジャンプで登り、頂点から尻滑りした瞬間にジャンプ。すると、キノコ城に昇れてしまう。かなり強引な力技だ。

⬇この軸で、２段目が角の手前から始まるように

⬆３段ジャンプで高く、屋根に近く登り、尻滑りジャンプ

⬆ヨッシーはいない。繰り返し練習して、コツをつかもう

TRY キノコ城を遊び尽くそう

以前は、ただ見上げていただけのキノコ城も、はねや大砲で飛び回れる。パワースターを120個、すべて集めたご褒美だ。もっと自由に大胆に、いろいろ試して、キノコ城を遊び尽くそう。

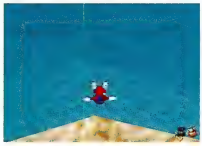
地上に?マークが

⬅城の頂上から地上を見おろすと、道が？マークのように…

はたマリオに変身

⬅風に揺れる旗を背に。行ける旗は、キノコ城前方の２つ

浅瀬を目指そう



⬅池の向こうには浅瀬が見える。行けるのか、行かないのか

ピーチ姫にダイブ

⬅愛しのピーチ姫のステンドグラスに、ダイブをしてみた

クッパ最短攻略ルート

マリオのショートカットは、コース内だけではない。つまりゲームそのもののショートカットだ。全コースを終えなくてもエンディングを迎えられるのがマリオシリーズの特徴でもある。ここではエンディングへの最短距離を紹介しよう。

START

❶パワースターを8個入手
パワースターを1つ獲得すればコース2、ピーチの隠しスライダーに行けるようになる。3個で行動範囲が広がり、8個でクッパへ。

❷やみのせかいのクッパを倒す
城の中2階左端の扉が開くようになる。早速クッパと対戦する。倒せばキノコ城地下へのカギが入手できる。ちなみにクッパとの3回の対戦だけは避けて通れない。

❸メタル&スケスケマリオ
地下へのカギを入手したら、メタルスイッチとスケスケスイッチを踏みに行ける。この二つは絶対に必要なわけではないが、取っておけば進行がスムーズになる。

←「メタルスイッチのたき」へ

←「おぼりのとうめいスイッチ」へ

❹あと2個スターを集める
どこでも構わないのでもう2つのパワースターを手に入れる。合計10個になれば、キノコ城1階の入口、太陽模様の床の部分に太陽が差し込むようになる。

←「ピーチの隠れスライダー」あたりが手頃

❺はねマリオになる

←「はばたけ！はねスイッチ」へ

太陽模様で上を向くとはねスイッチのステージへ。メタルやスケスケと同じで、別になくても構わないが、これなしでは獲得できないパワースターはとても多い。

❻パワースターを30個に
この時点で行動範囲は大分広がっている。あちこちでパワースターを入手する。合計数が30になったらキノコ城地下に降りてすぐ左の扉が開く。

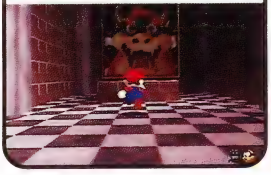
❼潜水艦のスターを取る
ウォーターランドの「クッパのせんすいかん」をクリアする。するとウォーターランド入り口が後退し、2つ目のクッパコースへ行けるようになる。

❽ほのおのうみのクッパ撃破
ウォーターランド入り口手前から，ほのおのうみのクッパへ。これをうまく倒すことができれば、今度はキノコ城の中2階中央の扉を開けるカギを入手できる。

←この時点でパワースターは31個

❾パワースターを70個にする
パワースターが50個になれば，城の3階に行けるようになる。その時点で最終コース以外に行けない場所はなくなる。合計獲得数が70に達すれば、いよいよクッパと最終戦だ。

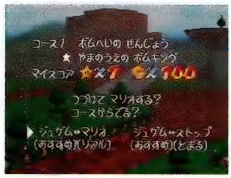
そしてとうとう 最後のクッパ



カメラで遊ぼう

ひと味違うマリオの遊び方

冒険のお供をしてくれるカメラにも、遊びどころはたくさんある。カメラを回して、見えないはずの場所を見たり、アップにして迫力を味わったり。あるいはストップにして、ラジコン感覚を楽しんだり。こんな画面、見たことありますか？

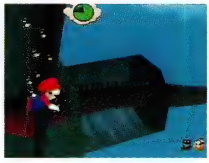


⬅プレイ中、スタートボタンを押せば、カメラ切り換えの設定ができる。意外と使われないのが、ストップだ

回して遊ぼう

ピーチ姫の裏までのぞいちゃおう

⬅スライダー入口のギリギリまで入って、カメラを回すと、裏側が見える。なるほど、こうなっていたのか…



巨大ウツボの穴も奥までまる見え

➡海賊の入江で、コースの淵まで泳いで、カメラを回す。巨大ウツボだけあって、尻尾が穴からはみ出している

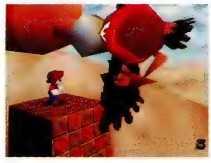
文字盤の裏の世界はミステリアス

⬅ここはもう時計の中。針がマリオの後ろを回っている。時計の世界から見ると、普段の光景も少し違って見える

アップで遊ぼう

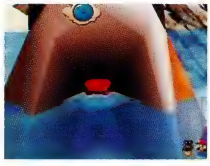
サンボの顔ってちょっとオマヌケ?

⬅高〜いサンボを、アップでだるま落とし。トゲのひとつひとつまで見えて、迫力がある。でも、顔のアップは…



カメラ前を横切る巨大なジャンゴ

➡旋回するジャンゴの軌道にカメラを合わせれば、奥のマリオと比べて、ジャンゴがこんなに大きく見えてしまう



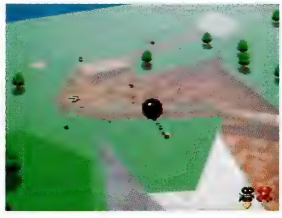
バクバクの口はやっぱり大きかった

⬅マリオが飲み込まれる瞬間だ。こんなに大きな口を開けてこられたのでは、ひとたまりもないのも、うなずける

ストップで遊ぼう

⬆滑り慣れたスライダーもストップ視点にすると、難度急上昇。小さく見えるマリオを、ラジコン感覚で操作しよう

⬆お魚の群れは、泳ぐマリオの後をついて寄ってくる。これもストップ視点にしないと、なかなか気づきにくい演出だ

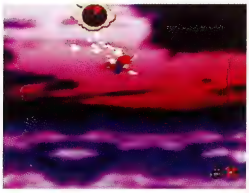


⬆マリオを探せ／　はねマリオで飛んでいる時に視点をストップにすれば、こんな光景も可能だ。正解はワンワンの先

『スーパーマリオ64』は，まだまだ終わらない

「てんくうのたたかい！」ステージで戦いに敗れたクッパは，捨てぜりふを残して，いづこかへと消えていった。ピーチ姫からキスのプレゼントが送られたら，スタッフロールが流れ出す。楽しくて，でもどこか悲しげなメロディーとともに，ゲームの名場面が次々と映し出される……。

あっさりとしていながらも，見た人に不思議な感動を残すこのエンディング，一度ならずとも二度三度と繰り返して見てみたい。



▲ひときわ大きなパワースターを手に入れたマリオは，キノコ城目指して，大空へと飛び立つ

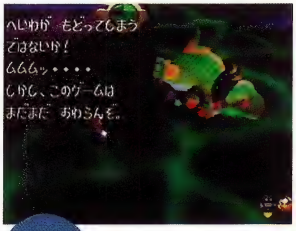
▲無事に救出されたピーチ姫。その勇敢な活躍ぶりをたたえて，マリオの大きな鼻に，ごほうびのキス

▲クッパによって，壁に閉じこめられていたキノピオたちも，無事救出。キノコ城に平和な日常が戻った

▲ピーチ姫がマリオのために焼いたケーキ。マリオとピーチ姫をかたどったお菓子が可愛らしい

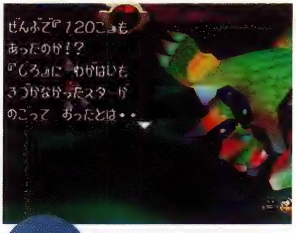
2種類のエンディング

「てんくうのたたかい！」ステージで，爆弾に3回ブン投げられた後，負けを認めるクッパ。そのセリフは，パワースターの獲得枚数に応じて，微妙に変化する。



パワースター 70

▲世界のどこかに，まだ50個ものパワースターが残されていることを告げる



パワースター 120

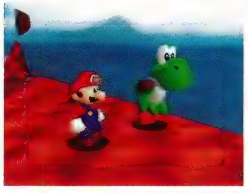
▲そして続編の製作を匂わせるような，セリフをしゃべって，去ってゆく

パワースター120個入手後におきる世界の変化

パワースターを120個すべて集めた後，「てんくうのたたかい！」のクッパを倒す。エンディングが終了したら，NINTENDO64本体の電源を切り，もう一度同じデータでプレイしてみよう。世界のアチコチで，ちょっとした異変が起きている。

◀コース4にいるスライダーチャンピオンのペンギン。なぜかブクブクと太っている

▼キノコ城の庭にある大砲が使えるようになるので，これを使って，城の屋根の上にぶっ飛ぶ。そこにはマリオの盟友・ヨッシーとの感激の再会が待ち受けている



▶3段ジャンプをしてみよう。すると，3回目のジャンプの瞬間に，マリオの体から光がこぼれてくる。その瞬間，もう一度ボタンを押せば，マリオはなんと4段ジャンプを行う！

マリオ出演全作品紹介

『ドンキーコング』から『スーパーマリオ64』まで

世界的スターとなったマリオの歴史を振り返る

1981年に発表されたアーケード版の『ドンキーコング』でコングが連れ去った美女を救出するナイト役が、マリオのデビューである。存在を目立たせるために鼻を大きくされ、ヒゲを濃く太く誇張された小太りの男は、続いて出演した『ドンキーコングJr.』ではコングを監禁する悪役を演じるなど下積み時代を過ごす。そして、1985年に発売された『スーパーマリオブラザーズ』のヒットにより偉大なヒゲおやじ〝マリオ〟の名は世界中に知れ渡ることになる。

ACTION

アクション俳優であるマリオが本領を発揮するのはやはりこのジャンルである。各ハードを代表するアクション作をヒットさせ、これからも期待以上の活躍を見せてくれるだろう。

ドンキーコング

デビュー作では主役と言うよりコングの引き立て役となってしまう

マリオブラザーズ

弟ルイージと初共演。後に名脇役となるノコノコもここから登場

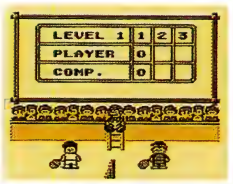
スーパーマリオブラザーズ

世界的ヒットとなったこの作品でマリオも有名人の仲間入りをする

SPORTS

スポーツ界には『ファミコン』初期から進出しており、『テニス』のように初めは審判で出場して、後に選手として出演することが多い。今ではマリオの定番ジャンルとなっている。

テニス(GB)

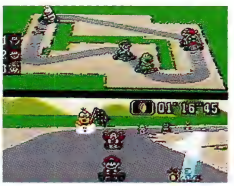


ここでは審判だが『マリオズテニス』でコートデビューを果たす

マリオオープンゴルフ

最近はご無沙汰のようだが、マリオの趣味と言えばやはりゴルフ

スーパーマリオカート



ピットクルーの経験を生かして、カートレース界でも活躍を見せる

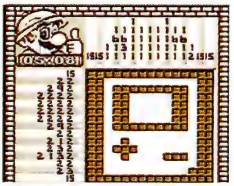
PUZZLE

GB版『テトリス』でパズル界デビュー。パズル界では主演より、ヨッシーたちの助演が多かったマリオだが『マリオのピクロス』のヒットでパズル界でもその地位を確立する。

Dr.MARIO

この作品から本格的にパズル界に進出。白衣姿は今みても新鮮

マリオのピクロス



パズル界で大ヒットを飛ばしたのがこの作品。ワリオも出演

名ワキ役なマリオ

思いもよらないゲームに度々登場するマリオ。銅像、看板、ブロックなどに姿を変えても、ひときわ目立つ存在感は一流俳優の証し。一度クリアしたゲームで、このヒゲおやじを探してみるのも楽しみのひとつだ。

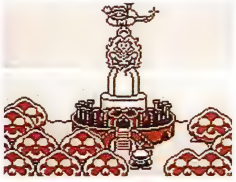
ゼルダの伝説～夢をみる島～

帽子はないが、デカ鼻にヒゲ、そしてキノコが大好物とくれば、まさしくマリオ。「タヌキになったユメ」とは『マリオ３』のことなのか？

パイロットウイングス64

絶壁に掘られた、我らがマリオ。さすがにゲーム界の大真打ち。偉大な歴史上の人物たちと並んでも見劣りしない貫禄を見せている

スーパーマリオランド３　ワリオランド



この作品はワリオが主演だが、マリオも登場する。しかもエンディングで一番おいしい所を持っていく。これも、大スターの特権だ

憶えていますか？

ここでは記憶の彼方に行ってしまった，とてもレアなマリオを紹介しよう。

ピンボール

ボーナス面に登場するマリオ。脇役ながらも女性と共演とはニクイ

ディスクシステム

ツインファミコンの画面は、これと少し違う仕様になっている

マリオ出演全作品リスト

FCはファミコン，SFCはスーパーファミコン，Diskはディスク，GBはゲームボーイ，VBはバーチャルボーイ，N64はNINTENDO64の略称です。

ゲームタイトル	対応ハード	発売年	マリオの役割
ドンキーコング	FC	83	レディーを救出するナイト
ドンキーコングJr.	FC	83	コングを監禁する悪役
ドンキーコングJr.の算数遊び	FC	83	数学を教えるガイド役
マリオブラザーズ	FC	83	大工から鉛管工に転職
ピンボール	FC	84	ボーナス面に出演
テニス	FC	84	審判として出演
ゴルフ	FC	84	ゴルファーとして出演
レッキングクルー	FC	85	鉛管工から建築業に転職
スーパーマリオブラザーズ	FC	85	クッパとの初対決
スーパーマリオブラザーズ２	Disk	86	再びピーチの救出に向かう
ゴルフJAPANコース	Disk	87	専用ゴルフウェアーを着用
ゴルフUSコース	Disk	87	メジャータイトルに挑戦
ファミコングランプリF1レース	Disk	87	ピットクルーとして出演
マイクタイソンのパンチアウト!!	FC	87	レフリーとして出演
3Dホットラリー	Disk	88	イメージキャラクター
スーパーマリオブラザーズ3	FC	88	遂に空を飛べるようになる
帰ってきたマリオブラザーズ	Disk	88	北島三郎と共演
スーパーマリオランド	GB	89	シリーズ初STG面に挑戦
テニス	GB	89	審判として出演
アレイウェイ	GB	89	ボーナス面のブロック
テトリス	GB	89	2P対戦のガイド役
クイックス	GB	90	陣取りゲームのガイド
Dr.MARIO	FC/GB	90	医師役に挑戦
スーパーマリオワールド	SFC	90	マントを得て空を飛ぶ
シムシティー	SFC	91	銅像になる
マリオオープンゴルフ	FC	91	ゴルファーとしての集大成
ヨッシーのたまご	FC/GB	91	ブロックを担ぐマリオ兄弟
スーパーマリオランド2	GB	92	6つの金貨を集める
ヨッシーのクッキー	FC/GB	92	クッキーを焼く調理師
スーパーマリオUSA	FC	92	初めてピーチと共に戦う
スーパーマリオカート	SFC	92	カートレーサーとして出演
マリオペイント	SFC	92	ぬり絵や音符になる
ヨッシーのロードハンティング	SFC	93	ヨッシーに乗りSTG
スーパーマリオコレクション	SFC	93	お色直しされ再登場
マウス専用マリオとワリオ	SFC	93	バケツや樽を被って出演
ゼルダの伝説～夢を見る島～	GB	93	キノコ好きのおやじ役
MOTHER2 ギーグの逆襲	SFC	94	主人公の名前の一例として
スーパーマリオランド3	GB	94	エンディングに出演
ドンキーコングGB	GB	94	FC版のリメイク
ワイルドトラックス	SFC	94	看板としてチョイ出演
マリオのピクロス	GB	95	プレイヤーのガイド役
マリオズテニス	VB	95	選手として参加
スーパーマリオヨッシーアイランド	SFC	95	赤ん坊時代のマリオ
マリオのスーパーピクロス	SFC	95	プレイヤーのガイド役
マリオクラッシュ	VB	95	マリオブラザーズのVB版
スーパーマリオRPG	SFC	96	RPGに初主演
ピクロス2	GB	96	ワリオと共演する
スーパーマリオ64	N64	96	宿敵クッパと再び対決
パイロットウイングス64	N64	96	絶壁の巨大オブジェ
マリオカート64	N64	96	ルイージN64初登場
その他	ファミリーベーシック		
	ディスクシステムのデモ画面		

パワースター全120個入手方法リスト

コース名			入手方法／場所	パワースター入手数
コース1 ボムへいのせんしょう	1	やまのうえのボムキング	ボムキングを倒す	1
	2	はくねつノコノコレース	ノコノコとのレースに勝つ	1
	3	そらのしままでぶっとべ	大砲を利用して，浮かんだ小島へ行く	1
	4	8まいあかコイン	赤コインを8枚集める	1
	5	そらにはばたけはねマリオ	浮島から空中の5つのコインリングの中央を通過	1
	6	ワンワンのいぬごやで	ワンワンをつないだ杭を地面に沈める	1
	7	100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース2 バッタンキングのとりで	1	いかりのバッタンキング	バッタンキングを倒す	1
	2	とりでのてっぺんへ	砦の頂上まで登る	1
	3	たいほうでひとっとび	砦にあるテラスの下にある	1
	4	うきしまの8まいコイン	赤コインを8枚取る	1
	5	とりかごへストーン	空中の鳥かごの中にある	1
	6	たいほうでぶっこわせ！	大砲で砦の壁を破壊する	1
	7	100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース3 かいぞくのいりえ	1	ちんぼつせんのおたから	海底の沈没船に進入，宝箱を順番に開ける	1
	2	でてこいきょだいウツボ	ウツボの尻尾についている	1
	3	かいぞくせんのおたから	海底の洞窟に進入し，宝箱を順番に開ける	1
	4	うかんだフネのあかコイン	赤コインを8枚集める	1
	5	いわのはしらへひとっとび	大砲で岩の柱に飛び，そこから台座へジャンプ	1
	6	ふきだすみずをくぐれ	メタルマリオで吹き出す水の中央に行く	1
	7	100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース4 さむいさむいマウンテン	1	スーパースノースライダー	スノースライダーを完走する	1
	2	まいごのこペンギン	迷子の子ペンギンを親ペンギンに届ける	1
	3	ペンギンチャンピオンレース	ペンギンとのスライダーレースに勝つ	1
	4	すべって8まいあかコイン	赤コインを8枚集める	1
	5	ゴロゴロゆきダルマ	雪だるまの胴体を，頭まで誘導する	1
	6	かくれスーパーかベキック	崖の下にある隠れたパワースターを取る	1
	7	100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース5 テレサのホラーハウス	1	おやかたテレサをさがせ	一階のテレサを全員倒し，親方テレサを倒す	1
	2	テレサのメリーゴーランド	地下のメリーゴーランドのテレサを全員倒す	1
	3	ほんだなのおばけのなぞ	本棚のスイッチを順番通りに押す	1
	4	8まいのコインはどこだ	赤コインを8枚集める	1
	5	バルコニーのボステレサ	屋根裏から屋上へ出て，巨大テレサを倒す	1
	6	かくしべやのおおめだま	スケスケマリオで，屋根裏の隠し部屋に突入	1
	7	100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース6 やみにとけるとうくつ	1	ドッシーのいるちていこ	ドッシーを利用して，地底湖の台座まで行く	1
	2	そうさリフトのあかコイン	作業リフト場の赤コインを8枚集める	1
	3	メタルでダッシュ	メタルマリオで地底湖のスイッチを押す	1
	4	ケムリめいろをぬけて	ケムリ迷路の避難所の奥にある	1
	5	ケムリめいろのひじょうぐち	ケムリ迷路の非常口の奥にある	1
	6	ゴロゴロいわのひみつ	ゴロゴロ岩が転がってくる付近の壁の穴	1
	7	100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース7 ファイアバルランド	1	おとせボスどんけつ！	ボスどんけつを倒す	1
	2	たたかえ！どんけつたい	3匹のどんけつを倒す	1
	3	15パズルの8まいコイン	クッパのパズル上の赤コインを集める	1
	4	コロコロまるたわたり	丸太を渡って，巨大な艦の中を進む	1
	5	かざんのパワースター	右回りに進んで，火山の頂上へ進む	1
	6	かざんのリフトツアー	左回りに進んで，火山の頂上へ進む	1
	7	100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース8 あっちっちをぱく	1	いたずらハゲたかジャンゴ	ハゲタカが足でつかんでいる	1
	2	ピラミッドのてっぺんで	はねやコウラでピラミッドの頂上へ進む	1
	3	きょだいピラミッドのないぶ	ピラミッド内部の最頂上へ登る	1
	4	4つのはしらにたつもの	4本の柱の上に立ち，ピラミッド内部のボスを倒す	1
	5	とびまわれ8まいコイン	赤コインを8枚集める	1
	6	きょだいピラミッドのナゾ	ピラミッドのシークレットコインを5枚集める	1
	7	100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース9 ウォーターランド	1	クッパのせんすいかん	クッパの潜水艦の甲板へ進む	1
	2	うずしおのたからばこ	渦潮近くの宝箱を，順番通りに開ける	1
	3	にげたクッパのあかコイン	潜水艦の格納庫の赤コインを8枚集める	1
	4	ふきだすみずをくぐれ	噴き出す水の輪の中を，5回連続で通過する	1

	コース名	入手方法／場所	パワースター入手数
	5 マンタのおくりもの	マンタの水の輪の中を，5回連続で通過する	1
	6 ボウシがそろったら	スケスケメタルマリオになって，深海の檻へ	1
	7 100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース10 スノーマンズランド	1 おおゆきダルマのおでこ	巨大雪だるまの体を登り，頂上へ行く	1
	2 こおりのくにのどんけつ	アイスどんけつを倒す	1
	3 こおりのオブジェ	氷のオブジェの迷路を通過する	1
	4 つめたいいけをこえて	フワフワさんの頭を踏みつけ，池の向こうへ進む	1
	5 コウラにのってあかコイン	コウラに乗って，赤コインを8枚集める	1
	6 フワフワさんのおうち	コウラに乗って，雪だるまの中腹のかまくらへ	1
	7 100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース11 みずびたシティー	1 ビリビリのまめリフト	まめリフトを駆使して大砲下のブロックへ	1
	2 トップオブザシティー	通路を伝って，コースの最上部へ足を運ぶ	1
	3 あさせとそらのシークレット	コース内のシークレットコインを5枚取る	1
	4 いそげ！かなあみエレベーター	エレベーターの昇降を利用して，金網に入る	1
	5 ダウンタウンのあかコイン	ダウンタウンの赤コインを8枚取る	1
	6 ダウンタウンをかけろ	スケスケマリオで金網を突き抜ける	1
	7 100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース12 たかいたかいマウンテン	1 たかいたかいやまのうえ	たかいたかいマウンテンを頂上まで登り詰める	1
	2 いたずらザルウッキィのおり	頂上のウッキィを捕まえると，檻を壊してくれる	1
	3 おばけキノコのあかコイン	おばけキノコ地帯＋チョロプー地帯の赤コインを8枚集める	1
	4 マウンテンスライダー	マウンテンスライダーを完走する	1
	5 はしのうえからみわたせば	！スイッチを踏んだ後，一本橋から滝にジャンプ	1
	6 ぶっとべはなれキノコ	はなれキノコから幅跳びで，屋下へ行く	1
	7 100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース13 ちびでかアイランド	1 きょだいパックンフラワー	デカ島の巨大パックンフラワーを5匹倒す	1
	2 デカじまのてっぺんで	デカ島の頂上に登り詰める	1
	3 ノコノコリターンマッチ	ノコノコレースに勝つ	1
	4 チビじまの5シークレット	チビ島の5つのシークレット（穴）を通過	1
	5 ハナチャンのあかコイン	ハナチャンの部屋の下にある赤コインを集める	1
	6 イカリのハナチャン	ハナチャンを倒す	1
	7 100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース14 チックタックブロック	1 グルグルかごのなかで	道なりに進んで，カゴにたどり着く	1
	2 ふりこのへや	カゴを超えて，振り子の上に行く	1
	3 チックタックのはりのうえ	頂上まで登り，長針に乗ってパワースターへ	1
	4 えっへんてっぺんドッスン	頂上にいるドッスンの頭の上に乗る	1
	5 つきだしをのりこえて	突き出しが出ている瞬間を利用する	1
	6 00ふんのあかコイン	00分の状態にして，赤コインを8枚集める	1
	7 100枚コイン	コインを100枚集める	1
コース15 レインボークルーズ	1 にじをわたるふね	コースの果てにある帆船まで進む	1
	2 てんくうのおやしき	じゅうたんを利用して，屋敷の屋上まで進む	1
	3 タテめいろのあかコイン	タテ迷路の赤コインを8枚集める	1
	4 カゼきるきょだいブランコ	空中の巨大ブランコを利用する	1
	5 おおぞらアスレチック	！スイッチを踏み、制限時間内に障害物地帯を突破	1
	6 にじのかなたのしま	帆船からポールのある小島までぶっ飛ぶ	1
	7 100枚コイン	コインを100枚集める	1
おしろのかくれスター	ピーチのかくれスライダー	スライダーを完走する	1
	ピーチのかくれスライダー	スライダーを20秒台で完走する	1
	はばたけ！はねスイッチへ	赤コインを8枚集める	1
	メタルスイッチのたき	赤コインを8枚集める	1
	おほりのとうめいスイッチ	赤コインを8枚集める	1
	おさかなといっしょ	赤コインを8枚集める	1
	にじかけるはねマリオ	赤コインを8枚集める	1
クッパ・ステージ	やみのせかいのクッパ	赤コインを8枚集める	1
	ほのおのうみのクッパ	赤コインを8枚集める	1
	てんくうのたたかい！	赤コインを8枚集める	1
キノコ城の住人	キノピオ	キノコ城の地下、コース6の入り口付近にいる	1
	キノピオ	キノコ城の2階、3階へ向かう階段の裏側にいる	1
	キノピオ	キノコ城の3階、コース14の入り口の付近にいる	1
	ミップ	スターを15個集め、クッパを倒すと地下通路に出現	1
	ミップ	スターを50個集めると、地下通路に出現	1

STAFF

Publisher	坂本　健
Project Manager	倉田　学
Producer	小澤洋介
	高橋信太郎
	石川紗由美
Project Staff	森　思朗
	高山正寛
	寺山みずほ
Art Direction	坪井　碇(BGS)
Design	●バナナグローブスタジオ
	松倉真由美
	白鯛雅子
	佐藤雄治
	野沢知子
3D Illustoration	玉川奏央
	正岡　篤(ALPHA)　小池徹弥　鈴木ノリミチ(ブロスデザインスタジオ)　萩原　篤(ビーグル)
Photographer	井上　匠
Editor-in-Chief	元宮秀介(ワンナップ)
Editorial Staff	根本康弘、遠藤英樹、直井裕太、ツユキノリコ

スーパーマリオ64 完全クリアガイド

SUPER MARIO 64 COMPLETE

1996年12月24日　初版第1刷　発行

発行者：株式会社メディアファクトリー
郵便番号／104-01
住所／東京都中央区銀座8－4－17
印刷・製本所：大日本印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けております。本書の一部あるいは全部について
(ソフトウェア及びプログラムを含む) 著作権者および出版社に対し文書による承諾を得ずに、
いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

「じゅげむ」は株式会社リクルートの登録商標です。
●定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-88991-411-0　C0076　1996.Printed in Japan
●乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。
●ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんのでご了承ください。
●NINTENDO64は任天堂の商標です。

©1996 Nintendo
©1996 ワンナップ ©1996 MEDIA FACTORY

SUPER MARIO 64 COMPLETE

エンディングを見たって，終わりじゃない。3Dアスレチックアクションゲームの大傑作『スーパーマリオ64』のすべてを，一冊の本に凝縮。全120に及ぶパワースターの集め方はもちろん，マニュアルに載っていないマリオの操作方法，そして，驚きと抱腹絶倒のスーパープレイを徹底詳説。『スーパーマリオ64』に魅せられたすべての人に，読みこんで，活用してほしい

Nintendo®

©1996 Nintendo
NINTENDO64は任天堂の登録商標です。

MEDIA FACTORY メディアファクトリー
定価980円（本体951円）

SUPER MARIO 64 COMPLETE

ISBN4-88991-411-0 C0076 P980E

9784889914115

1910076009809

SUPER MARIO 64 COMPLETE

エンディングを見たって，終わりじゃない。3Dアスレチックアクションゲームの大傑作『スーパーマリオ64』のすべてを，一冊の本に凝縮。全120に及ぶパワースターの集め方はもちろん，マニュアルに載っていないマリオの操作方法，そして，驚きと抱腹絶倒のスーパープレイを徹底詳説。『スーパーマリオ64』に魅せられたすべての人に，読みこんで，活用してほしい

Nintendo®
©1996 Nintendo
NINTENDO64 は任天堂の商標です。

MEDIA FACTORY メディアファクトリー
定価980円（本体951円）

スーパーマリオ64 完全攻略本